Advanced Dungeons & Dragons®

2-е Издание

Руководство Данжон Мастера
Для AD&D ® Игры.

T S R ®
1995 г.

От переводчика

Это полный перевод 2-го Издания Руководства Данжон Мастера, со всеми приложениями и таблицами, вторая главная книга из ядра правил AD&D, остальные мной пока не переведены или переведены лишь частично (Руководство Игрока переведено полностью, Описание Монстров частично, Том Магии и Описание Снаряжения не переведены). Когда-нибудь я переведу и их, но, скорее всего, это будет не скоро (учитывая, что эта книга заняла у меня больше полугода непрерывной работы). Но они и не так уж важны для игроков, а Данжон Мастер (если он настоящий Данжон Мастер) может потратить время на их чтение и перевод.

Я заранее извиняюсь за ошибки и некоторые неточности, допущенные в переводе и буду благодарен за их выявление. Пишите мне, если что-то обнаружите. Я буду исправлять их.

Для тех, кто будет читать эту книгу, у меня есть несколько замечаний:

Во-первых, я переводил эту книгу с помощью Stylus`a, поэтому возможно некоторые места остались довольно корявыми, так что извините. Но смысл текста должен быть более-менее понятен.

Второе, я сильно изменил перевод некоторых английских терминов т.к. их буквальный перевод или совершенно не передает их смысл или очень коряво звучит, поэтому я заменил их на термины более или менее передающие их истинный смысл (кому не понравится пусть переводит сам или пользуется другим переводом). Словарь Терминов смотрите в Руководстве Игрока моего перевода.

PS: Особое спасибо Александру “Great Shuric” Ермакову за его неоценимые комментарии и ехидные замечания к моему творчеству. Именно они не дали мне сойти с ума во время этой работы.

Мой e-mail:EfanovSA@usa.net можете писать свои замечания, но не рассчитывайте особо на мой быстрый ответ, так как у меня нет постоянного доступа в Интернет и, поэтому, я нечасто просматриваю свой ящик. (Обычно мой ящик просматривает тов. Gr. Shuric поэтому не удивляйтесь его “веселым” ответам.)

Ефанов ”Orin” Сергей
26.07.1999 г.

Предисловие ко 2-му Изданию

Предисловие обычно это место, где автор книги коротко благодарит за помощь и высказывает благодарности. Я не собираюсь делать этого здесь. Не то, чтобы каждый кто мне помогал, не заслуживает поздравления и похвалы, только, что я уже сказал все эти слова в предисловии к AD&D Руководству Игрока. Все что я сказал там, также, истинно и для этой книги. Но к делу.

Давайте предполагать что, так как вы это читаете, то вы являетесь или планируете стать Данжон Мастером. К настоящему времени, вы должны быть знакомы с правилами приведенными в Руководстве Игрока. Вы вероятно уже заметили то, что вам нравится и то, что вы сделали бы по-другому. Если так то примите мои поздравления. У вас есть качества нужные Данжон Мастеру. Поскольку вы читаете эту книгу правил, я поощряю вас продолжать это делать.

Выбор это то, чем AD&D игра является всегда. Мы попробовали предложить вам то, что, как мы думаем, было бы лучшим выбором для вашей AD&D кампании, но каждый из нас имеет различные пристрастия. Игра, которой я наслаждаюсь, может весьма отличаться от вашей собственной кампании. Но это не мое дело, говорить вам, что является правильным или неправильным для вашей игры. Истинно то, что я и каждый работающий над AD&D игрой должен был принимать фундаментальные решения, но мы постарались избежать делать их догматическими и неизменяемыми. AD&D это ваша игра, это моя игра, это - игра каждого игрока.

Так имеется ли "официальная" AD&D Игра? Да, но только, потому что она должна иметься. Хотя я не имею хрустального шара, вероятно, что турниры и другие официальные события будут использовать все основные правила приведенные в этих книгах. Необязательные правила могут использоваться или не использоваться, но справедливо говорить, что все игроки должны знать их, даже если они их не используют.

Руководство Игрока и Руководство Данжон Мастера дают вам, то что вы, как ожидается, должны знать, но это не подразумевает, что игра начинается и заканчивается на этом. Ваша игра идет в еще не исследованном направлении, и ваши игроки будут пробовать вещи, которые другие найдут довольно странными. Иногда эти странные вещи будут работать, иногда не будут. Примите это, будьте готовым к этому, и наслаждайтесь этим.

Используйте время, чтобы веселится вместе с AD&D Правилами. Добавляйте, создавайте, расширяйте и экстраполируйте их. Только не позволяйте игре стоять на месте, и не становитесь адвокатом правил, волнующимся по каждому пустяку. Если вы не можете найти ответ, ПРИДУМАЙТЕ ЕГО САМИ! И независимо оттого, что вы делаете, не попадайте в ловушку полной веры этим правилам. Они - не догма. Вы не можете сидеть и позволять книге правил делать все за вас. Найдите время и усилие, чтобы стать не только хорошим Данжон Мастером, но и блестящим.

При встречах, в письмах и по телефону меня часто спрашивают относительно мгновенного ответа на какой-нибудь пункт игровых правил. Чаще всего, я сам спрашиваю: А как вы думаете? И люди, задающие вопросы обнаруживают, что мало того, что они могут сами найти ответ, но и что их ответ является столь же хорошим как и любой другой. Правила это только руководящие принципы.

В начале первого Руководства Данжон Мастера, Гэри Гигакс подчеркнул, что каждый из нас, начиная с общей основы, будет делать AD&D игру идущую в разнообразных направлениях. Сегодня это еще более истинно, чем когда-либо. Не бойтесь экспериментирования, но будьте осторожны. Как Данжон Мастер, вы имеете огромную власть, но "с большой властью приходит большая ответственность". Используйте ее мудро.

Дэвид "Zeb" Кук
2/9/89

Кредиты
2-ой Проектировщик Издания: Дэвид "Zeb" Повар
Развитие: Стив Винтер и Джон Pickens
Playtest Координация: Джон Pickens
Редактирующий{*редактирование*}: Уоррен Спектор, Джеан Раб, Стивен Шенд
Графическое Требование{*дизайн;проект*}: Dee Barnett
Художественная Координация: Пэгги Купер

Слишком многочисленно упоминать имена - сотни игроков, которые помогали нам тестировать 2-е Издание AD&D игры. Их усилия были неоценимы в улучшении рукописи.

Наконец, авторство должно также быть разделено с любым, кто когда-либо задавал вопрос, предложил идею, написал статью, или сделал комментарий относительно AD&D игры.

Это - общая работа, основанная на оригинале Продвинутые Подземелья и Драконы Руководство Игрока и Руководства Данжон Мастера (r) Гэри Гигакс и Раскопанные Тайны и другие материалы Гэри Гигакса и других.

0-7869-0328-7

Предисловие Автора

Один из самых сильных в_зовов, стоящих перед Данжон Мастером (и я могу только предполагать, что каждый, кто читает это, или является, или хочет быть, Данжон Мастером) сохраняет свои игровые сессии, свежими и возбуждающими.

Те из нас, кто производит новый материал для AD&D Игры в целом, имеют более или менее подобную задачу, хотя и в большем масштабе. Мы постоянно ищем способы делать приключения и игру, уникальными, или по крайней мере оригинальными и неповторимыми. Подобно Сэру Исааку Ньютону, мы узнали по опыту, что когда сталкиваешься с многократным выбором, самая простая альтернатива - часто самая лучшая.

Последствия этого - книга которую вы сейчас держите в руках.

После шести лет, пришло время обновится, двум наиболее важным AD&D Книгам правил: Руководству Игрока и Руководству Данжон Мастера. Что могло быть лучше и более простым чем улучшится? Книги, которые мы издаем сегодня, не напоминают книги, которые мы издавали в 1989, или даже в 1993. Мы не изменяли игру любым существенным способом (кроме обычных разъяснений и исправлений, которые имеются в любом переиздании). Но мы позволили этим книгам поднять нас на новые высоты. Они стали больше, более красочные и более удобочитаемые, в них все сделано для облегчения работы Данжон Мастера.

Окончание этого проекта поднимает много воспоминаний. В частности, один день в 1987 выделяется в моей памяти. Я помню его очень ярко, потому что это был день, когда Дейв Кук и я составили самую первую схему и план для 2-го Издания Улучшенных Подземелий и Драконов. Что должно быть сделано, и как это должно быть сделано, все это смотрелось ясно и просто на нашем опрятном, на четыре страницы, документе. Фактически, это великое свершение, заняло почти два года нашей жизни, и с тех пор я потратил большинство своего времени, в на AD&D Игру.

Это - работа, которой мы наслаждаемся, или мы не делали бы этого. Большинство из нас чувствует, что мы имеем долю, в той или иной степени, в каждой AD&D Кампании. Когда вы и ваши игроки собираетесь, месяцы (часто годы) проектирования, обсуждения, игрового тестирования, перепроектирования, обсуждения, редактирования, набросков и ломания головы исчезло в прошлом. Но независимо от того, играете ли вы с книгами или с переплетом, полным домашних правил, мы все вместе, объединены общей нитью AD&D Игры.

Стив Винтер
Февраль 6, 1995

Оглавление

Предисловие
- Слово Относительно Организации Книги
- Прекрасное Искусство Быть Данжон Мастером

Глава 1: Характеристики Героя
- Спросите у Игроков, Что Они Хотят
- Выбор Метода Создания Персонажа
  - Метод I (3d6, один раз)
  - Метод II (3d6 дважды, выбирая желательный счет)
  - Метод III (3d6, выбирая любые характеристики)
  - Метод IV (3d6 дважды, выбирая любые лучшие)
  - Метод V (4d6, самый низкий бросок отбрасывается)
  - Метод VI (единицы плюс кубики)
- Супер Герои
  - Определение Очень Мощных Героев
  - Как Иметь Дело с Очень Мощными Героями
- Безнадежные Герои
  - Как Иметь Дело с Безнадежными Героями
  - Как Иметь Дело с Неудовлетворенными Игроками
- Желания и Характеристики
- Игроки с Несколькими Героями
  - Проблемы с Несколькими Героями
- Прошлое Героя
  - Разрешите Игрокам Делать Эту Работу
  - Проблемы Прошлого
  - Прошлое Как Прошлое

Глава 2: Расы Героев
- Нечеловеческий Мир
- Расовые Ограничения Уровня
  - Медленное Продвижение(Необязательное Правило)
  - Стандартные Классы и Ограничения Уровня
  - Превышение Ограничений Уровня (Необязательное Правило)
- Создание Новых Рас Героев

Глава 3: Классы Героев
- Класс, Уровень, и Обычный Человек
- Персонажи 0 уровня
- Авантюристы и Общество
  - Файтеры
  - Паладины
  - Рейнджеры
  - Волшебники
  - Жрецы
  - Воры
  - Барды
  - Классы в Вашей Кампании
- Персонажи Высокого Уровня
  - Определение "Высокого Уровня"
  - Изменение Стиля Кампании
  - Выше 20-ого Уровня
- Герои Начального Уровня
  - Смешивание Новых и Старых Героев
  - Предварительно Созданные Герои
- Создание Новых Классов (Необязательное Правило)

Глава 4: Жизненные Ценности
- Жизненные Ценности Героев
  - Отыгрывание Жизненные Ценности
- Жизненные Ценности Мастерских Персонажей
  - Ограничения Жизненных Ценностей Мастерских Персонажей
- Жизненные Ценности Общества
  - Использование Жизненных Ценностей Местности
  - Изменение Социальных Жизненных Ценностей
  - Жизненные Ценности Религий
- Жизненные Ценности Волшебных Изделий
  - Волшебное Изменение Жизненных Ценностей
- Жизненные Ценности как Мировой Порядок
  - Конфликт Жизненных Ценностей
  - Бесконечный Конфликт
- Жизненные Ценности Как Инструмент
- Обнаружение Жизненных Ценностей
  - Выяснение
  - Использование Заклинания
  - Способности Класса

Оставляйте Игроков в Неведении
Изменение Жизненных Ценностей
Преднамеренное Изменение
Бессознательное Изменение
Ненамеренное Изменение
Отслеживание Изменения
Результаты Изменения Жизненных Ценностей

Глава 5: Навыки
Боевые Навыки
Минимизация/Максимизация
Навыки NPC
Мирные Навыки
Добавление Новых Навыков

Глава 6: Деньги и Снаряжение
Управление Поставкой Денег
Денежные Системы
Короткая История Торговли
Товары
Кредитные письма
Бартер
Монеты
Типы Монет
Расходы
Запущенные Условия
Бедные Условия
Средние Условия
Богатые Условия
Опустошение Казны
Расширение Списков Снаряжения
Изменение Цен
Снаряжение по Периодам Времени
Древний Мир
Темные Века
Средневековье
Ренессанс
Редактирование Списков Снаряжения
Качество Снаряжения
Качество Замка
Качество Лошади
Черты Лошади
Риск при Покупке Лошади
Качество Оружия
Украшение
Доспех из Необычных Металлов (Необязательное Правило)
Повреждение Снаряжения
Инстинктивные Защиты Изделий
Формы Нападения

Глава 7: Магия
Подписать Волшебных Заклинаний
Выбор Игрока
Выбор Данжон Мастера
Сотрудничество Данжон Мастера и Игрока
Приобретение Заклинаний После 1-го Уровня
При Получении Уровня
Копирование с Книг Заклинаний
Исследование Свитка
Изучение с Наставником
Контроль Данжон Мастера Над Приобретением Заклинаний
Книги Заклинаний
Все Размеры и Формы
Подготовка Книги Заклинаний
Стоимость Книги Заклинаний
Сколько Страниц в Книге Заклинаний?
Расширение Школ Магии
Добавление Новых Заклинаний
Расширение Через Детализацию Кампании
Исследование Заклинаний
Предложение Нового Заклинания
Анализ Заклинания
Решение Проблем Нового Заклинания
Определение Уровня Заклинания
Определение Компонентов Заклинания
Определение Времени Исследования
Стоимость Исследования Заклинания
Добавление Нового Заклинания к Книге Заклинаний
Исследование Дополнительных Волшебных Заклинаний

Глава 8: Опыт

- Важность Опыта
- Слишком Мало или Слишком Много?
- Постоянные Цели
  - Веселье
  - Выживание Героя
  - Усовершенствование
- Временные Цели
  - Цели Истории
- Вознаграждения Единицами Опыта
  - Групповые Вознаграждения
  - Индивидуальные Вознаграждения Опыта
- Когда Предоставлять Единицы Опыта
- Эффекты Опыта
- Обучение
- Норма Продвижения

Глава 9: Бой

- Создание Ярких Боевых Сцен
  - Больше Чем Просто Мясорубка
- Определения
- Сила Атаки
  - Расчет Числа Поражения
  - Модификаторы Силы Атаки
- Модификаторы Оружия в Зависимости от Типа Доспехов
  - Типы Оружия
  - Невозможные Числа Поражения
- Вычисление THACO
- Бой и Столкновения
- Боевой Раунд
  - Что Вы Можете Сделать за Один Раунд
- Последовательность Боя
- Инициатива
  - Стандартная Процедура Инициативы
  - Модификаторы Инициативы
  - Групповая Инициатива
  - Индивидуальная Инициатива
  - Многократные Нападения и Инициатива
  - Использование Заклинаний и Инициатива
  - Скорость Оружия и Инициатива
    - Скорость Волшебного Оружия
- Нападение
  - Число Нападавших
  - Размеры Нападавших
  - Длина Оружия
  - Позиция Нападавших и Сила Атаки
- Древковое Оружие и Место Необходимое Для Владения Этим Оружием
- Щиты и Место Необходимое Для Владения Оружием
- Удар по Определенной Цели
  - Точные Попадания
- Движение в Бою
  - Движение в Рукопашной Схватке
  - Движение и Метательный Бой
  - Ураганная Атака Противника
  - Отступление
- Нападение Без Убийства
  - Кулачный Бой И Борьба
  - Обездвиживание
  - Оружие в Несмертельном Бою
  - Не Смертельный Бой с Животными
- Контактные Заклинания и Бой
- Критические Повреждения
  - Почему Нет Никаких Таблиц Критических Повреждений?
  - Две Системы Критических Повреждений
  - Критические Промахи
- Парирование
- Метательные Оружия в Бою
  - Диапазон
  - Скорострельность
  - Модификаторы Метательного Боя
  - Стрельба по Рукопашной Схватке
  - Защитное Укрытие от Метательной Стрельбы
  - Гранатоподобные Снаряды
  - Диаграмма Рассеивания
  - Типы Гранатоподобных Снарядов
  - Валуны Как Метательное Оружие
- Специальные Нападения
  - Нападение Заколдованных Существ
  - Нападения Завораживающим Взглядом
  - Врожденные Способности

Оружие Дыхания
Специальная Защита
Инстинктивная Защита
Генерация Инстинктивные Защиты
Приоритеты Инстинктивной Защиты
Добровольный Отказ от Инстинктивной Защиты
Проверки Способности Как Инстинктивная Защита
Модификаторы Инстинктивной Защиты
Магическая Сопротивляемость
Эффекты Магической Сопротивляемости
Когда Магическая Сопротивляемость Применяется
Эффекты Успешной Магической Сопротивляемости
Изгнание Нежити
Злые Жрецы и Нежить
Устойчивость к Оружию
Эффекты Попадания Оружием
Серебряное Оружие
Монстры Против Монстров
Использование Иммунных Монстров в Кампании
Мораль
Ролевое Решение
Броски Морали
Как Делать Проверку Морали
Неудача Проверки Морали
Повреждение и Смерть
Ранение
Специальное Повреждение
Падение
Паралич
Высасывание Энергии
Яд
Определенные Повреждения
Действительно ли эти Повреждения Необходимы?
Лечение
Естественное Лечение
Волшебное Лечение
Навыки Травоведения и Лечения
Смерть Персонажа
Смерть от Яда
Смерть от Массивного Повреждения
Неизбежная Смерть
Воскрешение Мертвых
Парение во Вратах Смерти (Необязательное Правило)
Необычные Боевые Ситуации
Осадное Повреждение
Верховой Бой
Воздушный Бой
Подводный Бой

Глава 10: Сокровище и Волшебные Изделия
Кто Нуждается в Деньгах?
Виды Сокровищ
Размещение Сокровищ
Кем Собрано Сокровище?
Сокровища в Запланированных и Случайных Столкновениях
Таблицы Сокровищ
Поддержание Баланса
Слишком Мало Сокровищ
Монти Хаул Кампании
Волшебные Изделия
Существа и Волшебные Изделия
Покупка Волшебных Изделий
Магия: Редкая или Обычная?
Исследование Волшебных Изделий
Природа Волшебного Изготовления
Свитки И Микстуры
Свитки
Микстуры
Создание Других Волшебных Изделий
Перезарядка Волшебных Изделий
Разрушение Волшебных Изделий
Артефакты и Реликты
Проектирование Артефакта или Реликта
Типовые Артефакты и Реликты

Глава 11: Столкновение
Что Такое Столкновение?
Запланированные Столкновения
Ключи
Триггеры

Объединение Ключей и Триггеров
Случайные Столкновения
Вы Обязаны Использовать Случайные Столкновения?
Характеристики Таблиц Случайных Столкновений
Создание Таблиц Столкновений
Таблица 2-20
Процентная Таблица
Таблицы Столкновений для Подземелий
Таблицы Столкновения Для Дикой Местности
Специальные Таблицы Столкновений
Колоритные Таблицы Столкновений
Обработка Столкновения
Проверки на Столкновение
Действительно Ли Это Столкновение Необходимо?
Размер Столкновения
Неожиданность
Расстояние Столкновения
Реакции При Столкновении
Регулирование Столкновений в Игре
Столкновение Слишком Трудно
Столкновение Отдало Слишком Много Сокровища
Столкновение Было Слишком Легким

Глава 12: Мастерские Персонажи
Наемники
Средневековые Занятия
Убийцы, Шпионы и Мудрецы
Убийцы
Шпионы
Мудрецы
Солдаты
Описание Типов Отрядов
Использование Наемников
Кто Мог Бы Быть Оскорблен
Опустошение Это Ваш Собственный Риск
Получение Разрешения
Обнаружение Правильных Людей
Еженедельная Заработная Плата
Оруженосцы
Как NPC Становится Оруженосцем
Что Получает Игрок
Отыгрывание Оруженосцев
Бухгалтерия Оруженосца
Должностные Лица и Социальный Ранг
Титулы, Обязанности и Положения
Заклинатели
Обнаружение Заклинателя
Убеждение NPC Помочь
Волшебные Изделия NPC
Индивидуальность
Простое Создание NPC
Важные Мастерские Персонажи
Другие Характеристики NPC
Мораль
Быстрое Создание Мастерских Персонажей

Глава 13: Видимость и Свет
Эффекты Световых Источников
Заметность
Существа и Источники Света
Световые Уловки и Ловушки
Инфровидение
Стандартное Инфровидение
Необязательное Инфровидение
Другие Формы Зрения
Темнота
Невидимость
Обнаружение Невидимых Существ

Глава 14: Время И Движение
Детальный Отсчет Времени
Подготовка Календаря
Время как Инструмент Игрового Баланса
Передвижение
Сухопутное Движение Верхом
Забота о Животных
Транспортные Средства
Движение в Зависимости от Ландшафта
Темнота и Лед
Модификаторы Ландшафта при Сухопутном Движении

Дороги и Тракты
Препятствия и Помехи Ландшафта
Движение по Воде
Океанское Путешествие
Погода и Путешествие на Корабле
Движение по Воздуху
Возможность Заблудиться

Глава 15: Сборник Данжон Мастера
Слух
Двери
Скрытые и Секретные Двери
Оборотничество
Другие Волшебные Болезни
Планы
Главные Материальные Планы
Эфирный План
Внутренние Планы
Астральный План
Внешние Планы

Приложение 1: Таблицы Сокровищ
Монеты
Драгоценные камни
Объекты Искусства

Приложение 2: Таблицы Волшебных Изделий
Волшебные Изделия
Доспехи и Щиты
Волшебное Оружие

Приложение 3: Описания Волшебных Изделий
Микстуры
Идентификация Микстуры
Объединение Микстур
Продолжительность Микстуры
Список Микстур
Свитки
Уровень Заклинаний Свитков Заклинаний
Неудача Волшебного Заклинания
Использование Свитков Заклинаний
Использование Эффектов Свитка
Эффекты Свитка Защиты
Кто Может Использовать Свитки Заклинаний?
Диапазон Уровня Заклинания
Проклятые Свитки
Карты
Список Свитков Защиты
Кольца
Список Колец
Жезлы
Слова Команды
Список Жезлов
Посохи
Слова Команды
Список Посохов
Палочки
Слова Команды
Список Палочек
Разная Магия
Категории Волшебных Изделий
Доспехи и Щиты
Волшебное Оружие
Легкая Генерация
Неизвестные или Необычные Качества
Список Волшебного Оружия
Интеллектуальное Оружие
Жизненные Ценности Интеллектуального Оружия
Способности Оружия
Эго Оружия
Оружие Против Персонажей

Индексы

Таблицы:
Таблица 1: Метод I Герои
Таблица 2: Метод II Герои
Таблица 3: Метод III Герои
Таблица 4: Метод IV Герои

Таблица 5: Метод V Герои
Таблица 6: Метод VI Герои
Таблица 7: Ограничения Уровня для Рас и Классов
Таблица 8: Премии за Высокие Основные Характеристики
Таблица 9: Максимальные Уровни для Различных Рас
Таблица 10: Хитпоинты Персонажей 0 Уровня
Таблица 11: Раса
Таблица 12: Боевые Способности
Таблица 13: Используемая Таблица Инстинктивной Защиты
Таблица 14: Hit Dice За Каждый Уровень
Таблица 15: Позволенные Доспехи
Таблица 16: Позволенное Оружие
Таблица 17: Хитпоинты За каждый уровень Выше 9-го
Таблица 18: Необязательные Способности
Таблица 19: Таблица Средних Воровских Способностей
Таблица 20: Ограничения
Таблица 21: Базовые Единицы Опыта
Таблица 22: Расходы на Жизнь Героев
Таблица 23: Снаряжение по Периодам Времени
Таблица 24: Качество Замка
Таблица 25: Качество Лошади
Таблица 26: Черты Лошади
Таблица 27: Необычные Металлические Доспехи
Таблица 28: Хитпоинты Изделий
Таблица 29: Инстинктивные защиты Изделия
Таблица 30: Вместимость Книги Заклинаний
Таблица 31: Ценность Существа в Единицах Опыта
Таблица 32: Модификаторы Ценности Hit Dice
Таблица 33: Общие Индивидуальные Вознаграждения
Таблица 34: Индивидуальные Вознаграждения Класса
Таблица 35: Боевые Модификаторы
Таблица 36: Тип Оружия Против Модификаторов Доспехов
Таблица 37: Продвижение THAC0
Таблица 38: Расчет THAC0
Таблица 39: THAC0 Существ
Таблица 40: Стандартные Модификаторы к Инициативе
Таблица 41: Необязательные Модификаторы Инициативы
Таблица 42: Модификаторы Доспехов Для Борьбы
Таблица 43: Результаты Кулачного Боя и Борьбы
Таблица 44: Модификаторы Укрытия
Таблица 45: Эффекты Гранатоподобных Снарядов
Таблица 46: Инстинктивные защиты Персонажей
Таблица 47: Изгнание Нежити
Таблица 48: Hit Dice Против Устойчивости
Таблица 49: Оценка Морали
Таблица 50: Ситуационные Модификаторы
Таблица 51: Сила Яда
Таблица 52: Инстинктивные Защиты Структуры
Таблица 53: Метательная Стрельба Верхом
Таблица 54: Таблица Столкновений 2-20
Таблица 55: Уровень Подземелий
Таблица 56: Частота и Шанс Встречи в Дикой Местности
Таблица 57: Модификаторы Неожиданности
Таблица 58: Расстояние Столкновения
Таблица 59: Реакции при Столкновении
Таблица 60: Профессии NPC
Таблица 61: Области Изучения
Таблица 62: Модификаторы Мудреца
Таблица 63: Время Исследования
Таблица 64: Военные Занятия
Таблица 65: Обычная Заработная Плата
Таблица 66: Европейские Титулы
Таблица 67: Восточные Титулы
Таблица 68: Религиозные Титулы
Таблица 69: Затраты за Заклинания Мастерского Персонажа
Таблица 70: Общие Черты
Таблица 71: Постоянные Моральные Модификаторы
Таблица 72: Необязательные Степени Темноты
Таблица 73: Влияние Ландшафта на Движение
Таблица 74: Затраты Ландшафта для Сухопутного Движения
Таблица 75: Модификаторы Ландшафта
Таблица 76: Движение Лодки
Таблица 77: Типы Судов
Таблица 78: Модификаторы Движения для Плавания
Таблица 79: Погодные Условия
Таблица 80: Модификаторы Движения по Воздуху
Таблица 81: Шанс Безнадежно Заблудится
Таблица 82: Модификаторы Возможности Заблудится
Таблица 83: Шанс Услышать Шум Расой
Таблица 84: Типы Сокровища
Таблица 85: Таблица Драгоценных Камней

Таблица 86: Изменение Стоимости Драгоценного Камня
Таблица 87: Объекты Искусства
Таблица 88: Волшебные Изделия
Таблица 89: Микстуры и Масла
Таблица 90: Свитки
Таблица 91: Кольца
Таблица 92: Жезлы
Таблица 93: Посохи
Таблица 94: Палочки
Таблица 95: Книги, Энциклопедии, Руководства, Тома
Таблица 96: Драгоценные Камни, Драгоценности, Талисманы
Таблица 97: Плащи и Одежды
Таблица 98: Обувь, Наручи, Перчатки
Таблица 99: Пояса, Шляпы, Шлемы
Таблица 100: Мешки, Бутылки, Мешочки, Контейнеры
Таблица 101: Свечи, Мази, Благовония, Камни
Таблица 102: Домашние Изделия и Инструменты
Таблица 103: Музыкальные Инструменты
Таблица 104: Сверхъестественный Материал
Таблица 105: Тип Доспеха
Таблица 106: Уровень Армор Класса
Таблица 107: Специальные Доспехи
Таблица 108: Тип Оружия
Таблица 109: Уровень Силы Атаки
Таблица 110: Специальное Оружие
Таблица 111: Совместимость Микстур
Таблица 112: Неудача Заклинания
Таблица 113: Интеллект и Способности Оружия
Таблица 114: Жизненные Ценности Оружия
Таблица 115: Первичные Способности Оружия
Таблица 116: Экстраординарные Способности Оружия
Таблица 117: Специальные Цели Оружия
Таблица 118: Языки, на Которых Говорит Оружие
Таблица 119: Эго Оружия

Предисловие

Вы - один из уникальной группы людей: Данжон Мастер AD&D(r) Игры. Ваша работа - не легкая. Она требует остроумия, воображения и способности думать и действовать нестандартно. Действительно хороший Данжон Мастер необходим для хорошей игры.

Руководство Данжон Мастера написано для Данжон Мастеров. Не давайте игрокам читать эту книгу, и конечно не позволяйте игрокам консультироваться с ней в течение игры. Пока игроки не знают точно, что находится в Руководстве Данжон Мастера, они всегда будут задаваться вопросом, что вы знаете такого, чего не знают они. Не имеет значения, имеете ли вы на самом деле секретную информацию; даже если вы ее не имеете, пока игроки думают, что вы ее имеете, их ощущение тайны, и неуверенность поддерживаются.

Также, эта книга содержит необходимые правила, которые не приведены в Руководстве Игрока. Некоторым из этих правил игроки быстро научаться в течение игры, специальные боевые ситуации, затраты на наем мастерских персонажей и т.д. Другие, однако, охватывают более тайные или таинственные ситуации, типа природы артефактов и других волшебных изделий. Эта информация находится в Руководстве Данжон Мастера, так что Данжон Мастер может управлять игроками (и следовательно персонажами) давая им доступ к некоторым частицам знания. В мире фантазии, как в и этом мире, информация это власть. То чего персонажи не знают, может повредить им (или вывести их на веселый путь в никуда). Игроки конечно не ваши враги, они и не ваши союзники, и к тому же вы не обязаны отдавать им что-либо просто так. Если персонажи идут охотится на вер-крыс без того, чтобы сделать любое исследование заранее, не стесняйтесь помещать на их пути большое количество препятствий. Вознаградите тех персонажей, которые находят время, чтобы сделать некоторую проверку.

Помимо правил, вы найдете, что большая часть этой книги, посвящена обсуждению принципов создания правил. И, наряду с этим, оценки всех "за" и "против" изменения правил в вашей кампании. В конце концов, цель этой книги, лучше подготовить вас к вашей роли как игрового регулятора и судьи. Чем лучше вы понимаете игру, тем лучше вы подготовлены будете к непредвиденным случаям и необычным обстоятельствам.

Один из принципов, руководившим этим проектом с самого начала, и который проходит красной нитью по этой книге, является таким: Данжон Мастер имеет абсолютную ответственность за успех его кампании, и он должен быть активным в руководстве ею. Это - важная концепция. Если вы проскочили через это утверждение, остановитесь и прочитайте его снова. Это главное, если вы понимаете это, то вы поняли свою роль.

"Активная рука" Данжон Мастера простирается даже на правила. Большинство решений относительно вашей кампании могут быть сделаны только одним человеком: Вами. Стройте вашу кампанию, приспосабливая ее к вашему собственному стилю и стилю ваших игроков.

Вы найдете много информации в этой книге, но вы не найдете в ней стандартных ответов на все ваши вопросы и легких решений всех ваших игровых проблем. Что вы найдете, вместо этого, так это обсуждение различных проблем, и многочисленные решения которые должны провести вас через вдумчивый анализ ситуаций, которые принадлежат вашей кампании.

Правила во 2-м Издании AD&D сбалансированы и удобны. Никакая ролевая игра, о которой мы знаем, не была протестирована более полно чем эта. Но это не подразумевает, что она совершенна. Что мы считаем себя правыми, изменить вашу может быть неуравновешенную или устаревшую кампанию. Единственная вещь, которая может делать AD&D Игру "правой" для всех игроков - интеллектуальное применение на усмотрение Данжон Мастера.

Лучший пример этого - ограничение на уровень опыта полулюдей. Много людей жаловались, что эти ограничения были слишком низкими. Мы согласились, и подняли ограничения. Новые пределы были проверены, исследованы, и сбалансированы, пока мы не решили, что они были правы. Но вы можете быть одним из немногих людей, которые предпочитают старые, более низкие пределы. Или вы можете думать, что не должно иметься никаких ограничений. В главе посвященной классам, вы найдете обсуждение этой темы, которая рассматривает все "за" и "против" пределов уровня. Мы не просим, чтобы вы вслепую приняли каждое ограничение, которое мы установили. Но мы просим, чтобы прежде, чем вы сделаете какие-то изменения, вы прочитали эту главу и тщательно рассмотрели, что вы собираетесь делать. Если, после взвешивания всех за и против, вы решаете, чтобы изменение было бы оправдано в вашей игре, обязательно, сделайте это изменение.

Короче говоря, следуйте правилам так, как они написаны, если это улучшает вашу игру. Но по тем же самым причинам, нарушайте правила только, если это улучшает вашу игру.

Слово Относительно Организации Книги

Все в этой книге основано на условии, что вы знакомы с Руководством Игрока. Чтобы делать вашу работу более легкой, Руководство Игрока и Руководство Данжон Мастера имеют параллельную организацию. Главы идут в одинаковом порядке в обеих книгах. Это означает, что если вы знаете, где что-то найти в Руководстве Игрока, вы также знаете, где найти это в этой книге.

Индексы в этой книге также охватывают и Руководство Игрока. Вы можете находить все ссылки на любую определенную тему, проверяя этот индекс.

Прекрасное Искусство Быть Данжон Мастером

Быть хорошим Данжон Мастером это намного больше, чем просто знать правила. Это призывает к быстрому остроумию, театральному таланту и здравому смыслу, драматическому выбору времени кроме других вещей. Большинство из нас может иметь эти таланты до некоторой степени, но всегда имеется место для усовершенствования.

К счастью, способности подобные этим могут быть изучены и улучшены с практикой. Имеются сотни приемов, подсказок и простых принципов, которые могут делать вас лучше, более драматичным и более творческим игровым мастером.

Но вы не будете находить их в Руководстве Данжон Мастера. Это - справочник для быстрого использования в AD&D Игре. Мы постарались минимизировать материал, который не нужен для непосредственного проведения игры. Если вы заинтересованы в получении большей информации относительно этого аспекта судейства, мы отсылаем, вас к Журналу Дракон (r), издающемуся ежемесячно TSR. Журнал Дракон посвящен ролевой игре вообще и AD&D Игре в частности. В течение более 16-ти лет журнал Дракон печатал статьи по каждому аспекту ролевой игры. Это неоценимо для Данжон Мастеров и игроков.

Если вы никогда не играли в ролевую игру прежде, но стремитесь научиться, наш совет из Руководства Игрока - все еще самый лучший: Найдите группу людей, которые уже играют в игру и присоединитесь к ним на несколько сессий. Если это непрактично, лучшая альтернатива это получить копию Представления к AD&D Игре. Оно охватывает все основы фэнтезийной ролевой игры в AD&D Игре, но в намного более простом представлении, которое рассказывает, как вы играете. Оно включает несколько вводных ролевых приключений. Оно покажет вам, что происходит в течение игры и даст вам постепенные инструкции о том, как создать и управлять игрой вместе с друзьями.

Глава 1
Характеристики Героя

Каждый игрок ответствен за создание своего героя. Однако, ваши решения, как Данжон Мастера, имеют огромное воздействие на сам процесс. Вы имеете заключительное одобрение по любому герою, который создан. Эта глава выделяет то, что вы должны рассмотреть относительно создания персонажа и дает руководящие принципы о том, как иметь дело с некоторыми из обычных проблем, которые возникают во время создания персонажа.

Спросите у Игроков, Что Они Хотят

Игроки в большинстве AD&D Игр используют одного и того же героя во многих игровых сессиях. Большинство игроков развивает сильную привязанность к своим героям и получает острые ощущения от наблюдения их прогресса, роста и становления их более успешными и мощными. Успех вашей игры зависит от того, насколько ваши игроки заботятся о своих героях. По этим причинам, важно позволить игрокам создать тот тип героев, которых они действительно хотят играть.

В то же самое время, не упустите в некоторых игроках тенденцию, получения наиболее мощного, из всех возможных, героя. Мощные герои прекрасны, если это тот вид кампании, которую вы хотите иметь. Однако, возникает много проблем, если игрокам позволяют эксплуатировать правила, или ваше доброе отношение, и создавать героя, который намного более мощен чем все остальные герои. В лучшем случае это ведет к неуравновешенной игре. В худшем случае, это ведет к недовольству игроков и чувству обиды.

Поэтому, прежде, чем любой игрок в вашей игре создает своего первого героя, решите какой метод генерации героя позволить: вы будете использовать метод 1, любой из пяти альтернативных методов, или седьмой метод вашего собственного изобретения? Подготовьте ответ сразу же, потому что это - одно из первых решений, которые подвергнут сомнению ваши игроки.

Выбор Метода Создания Персонажа

Следующие методы отличаются друг от друга. Некоторые производят более мощных героев чем другие (хотя ни один не производит чрезвычайно мощных героев). По этой причине, каждый игрок в вашей игре должен использовать один и тот же метод.

Если, в несколько более поздней точке вашей кампании, вы захотите изменить методы, просто объявите это вашим игрокам. Попытайтесь избежать делать это объявление после того, как один из игроков уже начнет использовать нового героя, чтобы другие игроки не обвинили вас в фаворитизме. Вы знаете, что вы не имеете фаворитов, но это не повредит, чтобы избежать их появления.

Преимущества и недостатки каждого метода генерации описаны ниже (также см. страницу 13 Руководства Игрока). Пять типовых героев, созданных каждым методом иллюстрируют типичные результаты, для различных методов.

Метод I (3d6, один раз):

Это самый быстрый и наиболее прямой метод. Не имеется никаких решений, которые нужно принимать при броске кубиков, и количество бросков кубиков сведено к минимуму. Характеристики располагаются от 3 до 18, но большинство падает в диапазоне от 9 до 12.

Как правило, герой будет иметь четыре счета в среднем диапазоне, один счет "ниже среднего числа", и один необычный счет. Несколько более удачливых игроков получат несколько высоких счетов, а несколько менее неудачливых получат низкие.

Очень высокий счет редок, и классы, которые требует высокого счета (паладин, рейнджер, иллюзионист, друид, бард) соответственно редки. Это делает героев, которые приобретают квалификацию этих классов, очень действительно специальными. Большинство героев будут файтеры, клерики, маги и воры. Герои с исключительными характеристиками будут иметь тенденцию выделяться из их товарищей.

Метод I Неудобства: Во-первых, некоторые игроки могут полагать, что их герои будут безнадежно средними. Во вторых, игроки не получают много выбора.

Используя метод I, только удача позволяет игроку получить героя специфического типа, так как он не имеет никакого контроля над кубиками. Большинство героев имеет небольшой выбор, каким классом они станут: Только один или два класса будут открыты для них. Вы могли бы позволять игрокам отказываться от героя, который полностью им не подходит и начинать все сначала.

Таблица 1:
Метод I Герои

	#1	#2	#3	#4	#5
Сила	10	8	13	6	16
Ловкость	8	7	8	15	10
Конституция	12	8	9	10	14
Интеллект	13	8	14	9	12
Мудрость	12	10	11	9	13
Обаяние	7	12	14	7	8
Предложенный Класс	Маг	Кл	Ф/Маг	Вор	Ф

Метод II (3d6 дважды, выбирая желательный счет):

Этот метод дает игрокам лучший счет без того, чтобы предоставить серьезное улучшение способностей. Это также дает им большее количество контроля над их героями. Средняя способность - все еще в диапазоне от 9 до 12, и игроки могут управлять своими результатами, чтобы приблизить героев, которых они создают ближе к идеальным героям, которых они воображают.

Исключительные герои - все еще редкие, и необычные классы - все еще необыкновенные, но мало героев, будет иметь счет "ниже среднего".

Метод II Неудобства: Создание героя требует немного больше времени, потому что требуется большее количество бросков кубика. Несмотря на улучшенный выбор, герой не мог бы все еще иметь право на расу или класс, который игрок хочет.

Таблица 2:
Метод II Герои

	#1	#2	#3	#4	#5
Сила	12	11	9	9	15
Ловкость	10	15	12	13	14
Конституция	11	11	16	14	14
Интеллект	13	11	12	13	14
Мудрость	16	13	13	11	13
Обаяние	10	11	14	9	12
Предложенный Класс	Кл	Вор	Кл	Маг	Ф

Метод III (3d6, выбирая любые характеристики):

Этот метод дает игрокам большее количество выбора, при создании их героев, и все же все еще гарантирует, что, в целом, характеристики не чрезмерны. Плохие герои все еще возможны, особенно, если игрок имеет несколько плохих, бросков. Большинство героев имеют средние способности.

Так как игроки могут выбирать их счет, однако они могут, более легко выполнить требования для необычного класса. Но классы с исключительно строгими стандартами (паладин в особенности) все еще необыкновенны.

Метод III Неудобства: Этот метод отнимает больше времени чем I или II, особенно, если игроки пробуют "минимизировать/максимизировать" их выбор расы и класса. (Минимизация/ максимизация, или Мин/Макс, значит исследовать каждую возможность на самое большое преимущество.) Игроки должны быть поощрены, чтобы создать героя, которого они видят в своем воображении, а не того, который извлекает большую пользу, из данной последовательности бросков. Пример ниже показывает файтеров, созданных с использованием этого метода.

Таблица 3:
Метод III Герои

	#1	#2	#3	#4	#5
Сила	15	13	14	15	14
Ловкость	11	12	9	10	12
Конституция	15	13	13	12	14
Интеллект	7	8	8	9	11
Мудрость	8	7	7	6	9
Обаяние	7	12	7	7	11

Метод IV (3d6 дважды, выбирая любые лучшие):

Этот метод имеет все выгоды методов II и III. Немногие, если таковые вообще имеются, герои, вероятно, будут иметь плохой счет. Большинство счета - вышеупомянутое среднее число. Индивидуальные диапазоны счета все еще не чрезмерно высоки, поэтому, верно исключительные герои все еще очень редки. Однако, большинство героев - знаменательно выше нормы.

Метод IV Неудобства: Этот метод имеет тенденцию быть довольно медленным. Игроки тратят много времени, сравнивая различные комбинации чисел с требованиями различных рас и классов. Новые игроки легко могут быть обескуражены большим количеством вариантов в течение этого процесса. Примеры ниже устроены для файтеров.

Таблица 4:
Метод IV Герои

	#1	#2	#3	#4	#5
Сила	15	14	15	16	15
Ловкость	13	10	13	15	13
Конституция	13	12	15	13	13
Интеллект	13	9	13	12	13
Мудрость	13	9	11	13	12
Обаяние	10	9	11	13	12

Метод V (4d6, самый низкий бросок отбрасывается):

Перед тем как использовать этот метод, думайте относительно того, как авантюристы вписываются в население в целом. Имеются две противоположные точки зрения.

Одни считают, что авантюристы ничем не отличаются от всех остальных (если только не немного более безрассудные, упорные или беспокойные). Мужчина или женщина с улицы могли стать авантюристами, и все, что требуется это желание выйти и быть ими. Поэтому, авантюристы не должны иметь никаких специальных премий способностей.

Другая точка зрения то, что авантюристы это специальные люди, которые выше обычной толпы. Если бы они не были исключительны, они были бы чернорабочими и бизнесменами подобно всем остальным. Персонажи это герои, так что они должны иметь премии в их способностях, чтобы поднять их выше толпы.

Если вы выбираете метод V для создания героев, то вы соглашаетесь со вторым представлением и полагаете, что авантюристы должны быть лучше чем все остальные.

Этот метод создает необычных героев. Они не будут совершенны, но даже их самые плохие характеристики, будут средними или лучше. Большее количество счета выдвинуто в исключительный диапазон (15 и больше). И игрок легко может создать героя любого класса и расы.

Метод V Неудобства: Подобно другим методам, которые позволяют преднамеренную договоренность характеристик, этот требует некоторого времени. Он также создает тенденцию к "супер" героям.

Однако, если вы не очень опытный Данжон Мастер, остерегайтесь чрезвычайно мощных героев. Для них намного более трудно создать препятствия и они более трудны в управлении, чем герои умеренной силы. Как плюс, их шанс выживания на самых низких уровнях лучше, чем у "обычных" героев. (См. "Супер Герои" ниже, для большей информации об этом предмете)

Последнее замечание относительно метода V: Высокие характеристики меньше захватываются этим методом, так как они - намного более обычны, как герои файтеры ниже показывают:

Таблица 5:
Метод V Герои

	#1	#2	#3	#4	#5
Сила	17	15	16	14	18/37
Ловкость	14	14	13	15	12
Конституция	15	14	14	15	17
Интеллект	13	11	10	14	8
Мудрость	13	10	11	15	8
Обаяние	9	13	8	7	9

Метод VI (единицы плюс кубики):

Этот метод дает игрокам больше контроля над их героями чем другие методы. Система единиц делает это весьма вероятным, что игрок может получить героя, которого он хочет - или по крайней мере класс и расу. Однако, при этом игрок должен идти на некоторые серьезные компромиссы.

Маловероятно, что его кубики будут достаточно хорошими, чтобы делать каждый счет столь высоким, как он хотел бы. По всей вероятности, только одна или две характеристики будут исключительными, и несчастливая генерация кубиков, может понизить их даже еще сильнее. Игрок должен тщательно весить все "за" и "против" его выборов при создании героя.

Метод IV Неудобства: Этот метод лучше всего работает для опытных игроков. Игроки, не знакомые с различными классами и расами, могут впасть в замешательство при принятии необходимых (и трудных) решений. Таблица 6 файтеров показана с использованием этого метода.

Таблица 6:
Метод VI Герои

	#1	#2	#3	#4	#5
Сила	17	15	16	17	18/71
Ловкость	12	11	11	13	12
Конституция	12	9	12	18	14
Интеллект	11	9	10	11	11
Мудрость	9	9	10	8	10
Обаяние	8	8	9	9	13

Супер Герои

Одно из больших искушений для игроков это создать супер героев. В то время как это не истинно из каждого игрока все время, желание мощи сильнее всего остального сокрушает большинство игроков в то или иное время.

Множество игроков видят своих героев как собрание чисел, которое воздействует на игровую систему. Они не думают об их героях как о людях которые развиваются. Игроки подобные этим хотят " выиграть" игру. Эти игроки не принимают участия в большинстве веселья.

Если игроки создают новых героев для вашей кампании, вы вероятно не будете хотеть иметь дело с такими супер героями. Игроки могут начинать с характеристик больше чем 18 только, если их раса предоставляет премию, но это чрезвычайно редко. Позже в кампании, магия могла бы поднимать характеристики и выше.

Самая большая трудность происходит, когда игрок просит ввести героя из другой кампании, где герои более мощны. Если вы не подготовлены, к тому как надо обращаться с ними, супер герои могут серьезно повредить вашей кампании: Игроки со средними героями постепенно станут обиженными и раздраженными, поскольку мощные герои доминируют над действием. И игроки с мощными героями чувствуют, своих более слабых компаньонов обузой. Ничто из этого не вносит вклад в гармонию и сотрудничество среди героев или игроков.

Сотрудничество - ключевой элемент ролевой игры. В любой группе героев, каждый имеет какие-то силы, чтобы их внести и слабости, чтобы преодолеть. Это - основание для приключенческой партии - даже маленькая группа с достаточно разнообразными талантами может выполнять дела гораздо большие чем ее размер, указал бы.

Теперь, представьте героя, который один целая армия. Он не нуждается в других героях, кроме, возможно, как пушечное мясо или подручные. Он не нуждается в союзниках. Одно его присутствие уничтожает один из наиболее фундаментальных аспектов игры - сотрудничество.

Определение Очень Мощных Героев

Не имеется никаких абсолютных правил, чтобы определить очень мощного героя, так как определение изменяется от кампании, к кампании. Герои, средние в вашей игре, могут быть слабаками в кампании вашего друга. Его герои, в свою очередь, могли бы быть хилыми, если сравнены с другими группами. Некоторый опыт требуется, чтобы выдержать правильное равновесие сил, но герои созданные с использованием того же самого метода, должны, по крайней мере, быть сопоставимы.

Когда кто-то приносит героя из другой кампании и хочет использовать его в вашей игре, сравните предложенного героя с теми, что уже в игре. Вы ведь не хотите, чтобы он был слишком сильным или слишком слабым. И конечно, вы должны быть очень осторожны с героем, чьи все характеристики по 18s!

Как Иметь Дело с Очень Мощными Героями

Если вы решаете, что герой слишком мощен, игрок имеет два выбора. Во-первых, он может соглашаться и ослаблять героя некоторым способом (подчиненным вашему одобрению). Это может быть столь же просто, как исключить несколько волшебных изделий (" Нет, вы не можете приносить меч святой мститель +5, который стреляет огненными шарами с 30 кубиками в мою кампанию! "). Во вторых, игрок может соглашаться не использовать некоторую специальную способность ("Мне все равно, если ваш предыдущий Данжон Мастер дал вашему герою Злой Глаз, но вы не можете приносящий неудачу мои кубики выбрасывать!"). Если этот вид изменения кажется слишком решительным или требует изменения характеристик или уровней, лучший выбор это просто попросить игрока создать нового героя. Старый герой может использоваться без ущерба, в кампании, для которой он был создан. Новый герой, более соответствует вашей кампании, и может развиваться в вашей игре. Помните, что только, потому что другой Данжон Мастер позволил что-то это не причина, что и вы должны делать то же самое!

Безнадежные Герои

Другая крайность от супер героя это герой, который кажется безнадежным. Игрок убежден, что его новый герой имеет фатальный недостаток, который гарантирует быструю и уродливую смерть под когтями некоторого мнимого противника. Поэтому, он просит пересмотреть героя и создавать другого.

В действительности, немногие, если таковые вообще имеются, герои действительно безнадежны. Конечно, характеристики влияют на игру, но они - не подавляющий фактор в успехе или неудаче героя. Гораздо более важно - ум и изобретательность, которые игрок дает герою.

Когда игрок оплакивает свою неудачу и "безнадежного" героя, он может быть расстроен только, потому что персонаж это не точно то, что он хотел. Некоторые игроки сбрасывают со счетов любого героя, который имеет только одну необычную характеристику. Некоторые жалуются, если ли новый персонаж не приобретает квалификацию любимого класса или расы. Другие жалуются, если ли даже одна характеристика ниже среднего числа. Некоторые игроки часто увязают на супер герое. Некоторые хотят героя без штрафов. Некоторые всегда хотят играть специфический класс и обмануты в чувствах, если их счет не будет позволять это.

Некоторые игроки цитируют числовые формулы как доказательство безнадежности героя ("герою требуется по крайней мере 75 единиц способностей, чтобы выжить" или "герой без двух характеристик 15 или больше - трата времени "). В действительности, не имеется никакой такой твердой и быстрой формулы. Фактически, имеется совсем немного действительно безнадежных героев.

Как Иметь Дело с Безнадежными Героями

Прежде, чем вы соглашаетесь, что герой безнадежен, рассмотрите попытку героя состоятся и поощряйте игроков давать шанс "плохим" героям. Им могло бы фактически понравится играть что-то другое для разнообразия.

Герой с одним или более очень низким счетом (6 или меньше), может походить на проигравшего, которого не было бы никакого веселья играть. Весьма просто, но это не истинно! Так же, как исключительно высокий счет делает героя уникальным, так же это делает и очень низкий счет. В руках хороших ролевых игроков, такие герои - огромное веселье. Поощрите игрока на смелость и творчество. Некоторые из наиболее незабываемых героев из истории и литературы вознеслись к величию несмотря на их недостатки.

По многим причинам, полностью средний герой самый плохой из всех. Исключительно хорошие или исключительно плохие характеристики дают игроку что-то, на чем можно базировать его ролевую игру - ловок ли он как кошка или глух как пень, по крайней мере герой чувствует возбуждение при игре своей роли.

Средние герои не имеют этих простых фокусов. Уникальность, специальность в чем-то, что заставит вашего героя выделиться из толпы, нужно обеспечить игроком, а это не всегда легко. Слишком много игроков впадают в синдром "он - только ваш основной файтер".

По правде говоря, однако, даже средний герой - хорош. Единственный действительно безнадежный герой очень редкий, который не может приобретать квалификацию любого класса. Играбельность всех других героев - ваша забота.

Как Иметь Дело с Неудовлетворенными Игроками

Несмотря на все выше сказанное, вы не должны вынуждать игрока брать героя, которого он действительно не любит. Все, что вы сделаете - потеряете игрока. Если кто-то действительно неудовлетворен, или сделайте некоторое изменение в герое или позвольте ему сделать нового.

При изменении характеристик, всегда следуйте этим руководящим принципам:

Не изменяйте характеристику выше минимума, требуемого, чтобы приобрести квалификацию специфического класса или расы. Вы достаточно любезны уже без того, чтобы давать 10 процентов премиального опыта.

Не изменяйте характеристику более чем до 15. Только два класса имеют минимумы способностей выше чем 15: паладины и иллюзионисты. Только очень специальные герои могут стать паладинами и иллюзионистами. Если вы даете эти классы просто так, они теряют свое обаяние.

Не изменяйте характеристику, которая не требуется для расы или класса, которым хочет стать герой.

Думайте дважды перед тем как поднять характеристики героя для необязательного класса, если он уже подходит для стандартного класса в этой группе. Например, если Kirizov имеет счет, при котором он может быть файтером полуэльфом, он действительно должен быть рейнджером полуэльфом? Поощрите игрока развивать героя, который всегда хотел быть рейнджером, но только никогда не получил этого шанса, или который мечтает стать рейнджером, но имеет аллергию на деревья. Поощрите ролевую игру!

Желания и Характеристики

Рано или поздно герои собираются использовать желания. Желания - замечательные вещи, которые позволяют творческим игрокам нарушать правила изумительными способами. Неизбежно, некоторый игрок захочет использовать желание чтобы поднять характеристики своего героя. Это прекрасно. Герои должны иметь шанс поднять их характеристики. Однако, это не может быть слишком легко, или скоро каждый герой в вашей кампании будет иметь несколько счетов по 18.

Когда желание используется, чтобы увеличить счет, который является 15 или ниже, каждое желание поднимает способность на одну единицу. Герой с Ловкостью 15, например, может использовать желание чтобы поднять его Ловкость до 16.

Если характеристика - между 16 и 20, каждое желание увеличивает характеристику только на десятую часть единицы. Герой должен использовать 10 желаний чтобы поднять его счет Ловкости с 16 до 17. Игрок может делать запись этого на его листе героя как 16.1, 16.2 и т.д. Доли единиц не имеют никакого эффекта, пока все 10 желаний не были использованы.

Если герой группы воинов имеет счет Силы 18, каждое желание увеличивает процентный счет на 10 процентов. Таким образом, 11 желаний необходимо, чтобы достигнуть Силы 19.

Это правило применяется только к желаниям и способностям подобным желанию. Волшебные изделия (руководства, книги, и т.д.) и вмешательство великих сил могут автоматически увеличивать характеристику на одну единицу, независимо от ее текущей ценности.

Игроки с Несколькими Героями

Каждый игрок обычно управляет одним героем, но иногда игроки могут хотеть или нуждаться в большем. Несколько героев прекрасны, но в правильной ситуации.

Как только ваша кампания продолжается, и игроки все больше узнают игровой мир, они могут захотеть иметь героев в нескольких широко рассеянных областях повсюду в этом мире. Наличие нескольких героев, которые живут и путешествуют в различных регионах, позволяет много разнообразия в игре. Герои обычно расположены достаточно далеко и обособленно так, чтобы события в одном регионе не затронули тех, что живут в другом.

Иногда игроки хотят пробовать другой класс или расу героя, но не хотят отказываться их старших, более опытных героев. Снова, поместите этих героев в другом месте мира - эффективное средство оставить их отдельными и уникальными.

Всякий раз, когда возможно, избегайте позволять игрокам иметь больше чем одного героя в той же самой области. Если, по некоторым причинам, игроки имеют больше чем одного героя в области, удостоверитесь, что герои имеют знаменательно различные уровни опыта. Даже это различие должно предохранить их от очень частого пересечения.

Если несколько героев позволяются, каждый герой должен быть отличен и различен. Это - совершенно точно, и чтобы управлять этим, несколько героев, управляемых одной персоной должны быть различного класса - возможно даже различных рас. Это помогает игроку держать их в его воображении отдельно.

Если игрок имеет больше чем одного доступного героя, просите, чтобы он выбрал, которого героя он хочет использовать для приключения - прежде, чем он узнает какое это приключение. Если отдельные части приключения требуют нескольких игровых сессий, тот же самый герой должен использоваться. Другие герои игрока рассматриваются занятыми, чем-то еще в это время.

Избегайте позволять игрокам иметь больше чем одного героя в одном приключении. Это обычно происходит, когда группа героев, собранных для запланированного приключения слишком маленькая, чтобы предпринять его благополучно. Лучшее решение этой проблемы состоит в том, чтобы изменять приключение, использовать совершенно другое приключение, или добавлять в партию наемников.

Проблемы с Несколькими Героями

Глубокое отыгрывание роли единственного героя, более чем достаточная работа для одного человека. Добавление второго героя обычно означает, что оба станут скорее списками чисел, чем лицами.

Общие Изделия: Отдельная проблема одного игрока и нескольких героев, которая должна быть пресечена в корне - это общее снаряжение. Некоторые игроки будут торговать волшебными изделиями, сокровищем, картами и тасовать их назад и вперед среди своих героев.

Например, когда Фаедра идет в приключение, она берет кольцо невидимости Бертрамма. Бертрамм, в обмен, получает использование обуви скорости Фаедры. Короче говоря, каждый герой имеет накопленное сокровище двух авантюристов, для продвижения.

Не позволяйте этого! Даже притом, что один игрок управляет обоими героями, эти герои - не клоны. Их снаряжение и сокровище чрезвычайно ценны. Фаедра дала бы взаймы ее обувь герою, управляемому другим игроком? А как относительно Мастерского Персонажа? Вероятно нет, в обоих случаях. Если герой не (по дурацки) щедр во всех аспектах своей индивидуальности, вы имеете полное право (некоторые могли бы называть это обязанностью) чтобы отвергнуть этот вид поведения.

Общая Информация: Информация - намного более трудная проблема. Ваши игроки должны понять различие между тем, что они знают как игроки и что знают их герои. Ваши игроки читали правила и рассказывали друг другу истории своих игр. Они рвали на себе волосы, когда полная партия авантюристов была превращена в статуи на лужайке медузой, которая живет за черными воротами. Все это - информация игрока. Никакие другие герои не знают того, что случалось с этой группой, кроме них самих: они прошли в черные ворота и никогда не вернулись.

Проблема знания героя/знания игрока - всегда не подарок, но намного хуже, когда игроки управляют больше чем одним героем в той же самой области. Требуются хорошие игроки, чтобы игнорировать информацию, которую их герои не могли бы знать, особенно, если это касается чего-то опасного. Лучшее решение состоит в том, чтобы избежать этой ситуации.

Если это подойдет, и игроки, кажется, пользуются преимуществом знания, которое они не должны иметь, вы можете препятствовать им, немного изменяя вещи. Однако, предотвращение - лучшее средство.

И помните, когда проблемы возникают (ведь они обязательно будут), не уступайте и не сдавайтесь. Вместо этого, ищите способы направить проблему в приключение.

Прошлое Героя

Когда вы смотрите на законченного героя, вы заметите, что все еще имеется много оставшихся без ответа вопросов: Кто были родители героя? Они еще живы? Герой имеет братьев или сестер? Где он родился? Он имеет друзей или врагов? Его родители богаты или они бедны? Он имеет дома семью? Действительно ли он - изгой? Он цивилизованный и культурный, или варварский и примитивный? Короче говоря, как этот герой вписывается в мир кампании?

Не имеется никаких правил, чтобы ответить на эти вопросы. Руководство Игрока и Руководство Данжон Мастера разработаны, чтобы помочь вам раскрыть ваше воображение. AD&D(r) правила не предполагают, сообщить вам точно, чем ваш мир кампании будет. Эти решения оставлены вам.

Рассмотрите, что случилось бы, если бы правила диктовали ответы на эти вопросы. Например, предположите, что правила сказали бы, что 50% всех героев имеют примитивное, варварское прошлое ..., а вы управляете кампанией в огромном, сложном городе (Новый Рим вашего мира). Даже более смешной была бы ситуация, где правила говорят, что 50% героев - городские обитатели, а ваша кампания происходит в варварской дикой местности. Или как вы объяснили бы вещи, что 20% всех героев мореплаватели, а вы устанавливаете ваши приключения в сердце пустыни, большей чем Пустыня Сахара?

Эти страницы содержат руководящие принципы и совет относительно того, как создать кампанию, но не имеется ничего, что точно говорит, где эта кампания должна быть установлена или чем она должна быть. Это не подразумевает, что прошлое вашего героя не должно быть развито - такое прошлое добавляет много к глубине и ролевой игре ваших игроков и их героев. Однако, это - ваша обязанность, приспособить прошлое героя к потребностям вашей кампании.

Разрешите Игрокам Делать Эту Работу

Конечно, вы не должны делать всю работу. Ваши игроки могут обеспечивать большинство энергии, энтузиазма и необходимых идей. Ваша задача состоит в том, чтобы обеспечить руководство и контроль.

Позвольте вашим игрокам решать, что за люди их герои. Можно было бы быть грубым кочевником, "цивилизованным" горожанином, простым деревенским парнем или соленым морским волком. Позвольте игрокам решать это, и затем сообщите им, если и как, их герои вписываются в мир вашей кампании.

Когда игрок говорит, "Мой карлик невежливый и жесткий маленький парень, который не любит людей или эльфов" вы можете ответить "Прекрасно, он - вероятно один из Thangor Клана из глубоких горных областей". Этот тип сотрудничества поощряет ваш творческий потенциал, и вовлекает игроков в ваш мир с самого начала. Вы должны придумать ответы на их вопросы и способы делать их желаний работающими в кампании. Желание, должно быть вознаграждено чувством получения героев которых они хотят.

Тщательно созданное прошлое героя может делать больше чем, только обеспечивать эмоциональное удовлетворение. Оно может также обеспечивать побуждения для героев, чтобы предпринять определенные приключения:

Если он является карликом из Thangor Клана, что он делает вне горной родины своего клана? Действительно ли он - изгой, ищущий некоторый способ искупить себя? Возможно он - беспокойная душа, стремящаяся увидеть яркие огни большого города и мира.

Герой может иметь родителей, чтобы мстить за них, давно потерянных родных братьев, чтобы разыскать их, имя, чтобы очистить его, или даже потерянную любовь, чтобы возвратить ее. Прошлое может использоваться, чтобы создать подзаговоры в пределах полной структуры кампании, обогащая описания героя, и взаимодействия.

Прошлое не должно быть вынужденным: Не настаивайте, чтобы игрок получил в нагрузку к своему герою: убитую бабушку, трех сестер, украденных цыганами, злобного конкурента, и пятно на имени семейства. Вместо этого узнайте, имеет ли игрок какие-то идеи относительно своего героя. Не каждый игрок будет их иметь, но AD&D игра также сильно зависит от фантазии игроков, как и от вашей.

Герои, чьи игроки счастливы и чувствуют себя удобно, создадут свое собственное специальное волнение и интерес. Игроки, которые заинтересованы в прошлом их героев, могут получить источник творческой энергии, поскольку они предлагают вам постоянный поток новых идей.

Проблемы Прошлого

Однако некоторые пункты прошлого могут создавать проблемы в кампаниях. Прежде всего это благородное происхождение, часто сопровождаемое большим богатством.

Проблемы Благородности: Некоторые игроки имеют идеи о герое, являющемся Принцем того-то и того-то или сыном Герцога Дундерхеада. Все это слишком часто ведет к злоупотреблению властью.

Игрок принимает, осознанно или нет, что титул обеспечивает его героя специальными привилегиями: правом на мгновенный доход, правом преимущества перед законом, правом на бесконечных мастерских персонажей, информацию и ресурсы - или, самое плохое из всех, правом использовать свое влияние, чтобы продвигать других членов партии. Этот вид героя быстро становится утомительным для других игроков и будет постоянно находить способы опрокинуть тщательно запланированные приключения.

Титулы можно позволять, но Данжон Мастер будет должен поместить некоторое средство управления благородными героями. Самый легкий и наиболее эффективный метод состоит в том, чтобы лишить титул всех выгод и прав, которые должны прилагаться к нему.

Благородный герой мог быть сыном бедного герцога. Сын может быть следующим в линии, чтобы унаследовать титул, когда его отец умрет, но он - также первый в линии, чтобы унаследовать долги его отца! Вместо поиска перед кем бы еще щегольнуть своим титулом, бедный сын мог бы быть весьма счастлив вести себя сдержанно, чтобы не привлечь внимание кредиторов его отца. В конце концов, трудно накопить благосостояние через приключение, когда кредиторы всегда рядом чтобы забрать его.

Аналогично, герой королевской крови, мог быть сыном непопулярного и деспотичного или некомпетентного короля - возможно даже того, что был свергнут за свои злоупотребления. Такой сын мог бы и не хотеть, чтобы все знали о его происхождении, так как большинство крестьян имеют не самые счастливые воспоминания о правлении его отца.

Конечно, все эти манипуляции с вашей стороны скоро станут утомительными, и вам непосредственно, и самим игрокам. Не каждый герцог может быть обедневшим, ни каждый трон захваченным. Если зайти слишком далеко с этой стратегией, это уничтожит законность благородства и титулов в вашей игре.

В конечном счете, для ваших героев лучше начать безымянными, и одной из их целей может стать возможность приобретения права разместить "Сэр" или "Леди" перед их именами. Вообразите их гордость, когда вы присуждаете этот титул их герою (и вообразите испытания, которые они, должно быть прошли, чтобы заработать это право).

Проблемы Богатства: Другая проблема, с которой вам придется иметь дело - герои из богатых семейств высшего класса. (Это часто связывается с проблемой титулов, так как благородные обычно высший класс.) Богатые герои, испытывают недостаток одной из основных причин для приключений - желание делать состояние.

Действительно, они видят свои собственные деньги как способ покупать решения своих проблем. Часто они предложат чрезвычайно разумные (и, для тщательно запланированных приключений Данжон Мастера, весьма бедственные) схемы делать свою приключенческую жизнь более легкой. Это, конечно, возможно нанять волшебника, чтобы создать волшебные изделия. И богатый герой 1-го уровня мог покупать обширную армию. Но эти виды вещей будут иметь нежелательные эффекты на вашу кампанию.

Имеются способы управлять этими проблемами при, все еще, разрешении игрокам создавать прошлое героя, которое они желают. Подумайте о реальном мире и насколько это трудно убедить семейство и друзей, дать вам деньги, особенно большое количество наличных денег. Вы можете иметь любящее семейство и щедрых друзей, но имеется и предел.

В вашей кампании, родители могут быть утомленными поддержкой их детей. Братья могли бы стать расстроенными в том, как родственники героя обманывают их в их доле наследования. Сестры могут требовать прекратить разбазаривание их приданного.

Обычная средневековая традиция в наследовании - земля и движимое имущество - должно быть разделено поровну среди всех сыновей человека. (Это - одна из причин, почему империя Шарлеманя разрушилась после его смерти.) вы можете использовать эту традицию, чтобы уменьшить кошелек богатого героя до приемлемого размера.

Далее, семейства не свободны от жадности и скупости - многие, рассказы крутятся вокруг предательства, когда один брат имеет зуб на другого. Богатый герой мог в один прекрасный момент встать и обнаружить, что его семейство было обмануто и потеряло все, что оно имеет.

Прошлое Как Прошлое

Прошлое героя - ролевой инструмент. Оно обеспечивает игрока большим количеством информации относительно его героя, и большим количеством индивидуальности для его создания. Оно должно дополнять вашу кампанию и поощрять ее для движения вперед. Детали прошлого должны остаться там - в прошлом. Что ваши герои делают теперь и будут делать в будущем, более важно чем то, чем они были и что они делали.

Глава 2
Расы Героев

Множество факторов влияют на прошлое героя. Два из наиболее важных - его раса и его класс (см. Главу 3, "Классы Героев"). В некотором смысле, класс героя это его профессия. Некоторые герои - файтеры, некоторые - маги, некоторые - клерики и так далее. Раса героя воздействует на то, какие классы ему доступны. Только люди имеют неограниченный выбор классов. Все нечеловеческие расы ограничены до некоторой степени. Для этого имеются две причины:

Во-первых, ограничения предназначены для игроков, ограничивая карьеры, которые имеют смысл для различных рас. Карлики, в некоторой степени антиволшебны, и неспособны к использованию волшебной энергии - они не могут быть волшебниками. Халфлинги, несмотря на их связь с природой, испытывают недостаток преданности, и физически не могут быть друидами. Подобные ситуации существуют и для других получеловеческих рас.

Во вторых, получеловеческие расы имеют преимущества, которые не доступны людям. Гибкость, способность выбирать из числа всех классов, является одним из очень немногих человеческих преимуществ.

Нечеловеческий Мир

Данжон Мастер, если он хочет, может сделать любой класс доступным любой расе. Конечно это будет делать ваших игроков счастливыми. Но перед открыванием всех дверей, рассмотрите все последствия.

Если единственное специальное преимущество, которое люди имеют, дается всем расам, кто захочет играть человека? Люди были бы самой слабой расой в вашем мире. Зачем играть паладина человека 20-го уровня, когда вы могли бы играть эльфа паладина 20-го уровня и иметь все способности паладинов и эльфов?

Если нет героев людей, то - вероятно можно предположить, что и мастерские персонажи любой важности также не люди. Ваш мир не имел бы никаких человеческих королевств, или человеческих королей, императоров или мощных волшебников. Это был бы мир управляемый карликами, эльфами и гномами.

Это - не обязательно плохая вещь, но вы должны понимать, какие миры нелюдей вы создали. Создание правдоподобного фентезийного мира - задача нетривиальная; создание правдоподобного чуждого фентезийного мира (чем мир во власти нелюдей был бы) - огромный вызов даже для лучших авторов фентези.

Подобно чему нечеловеческие семейства были бы? Каково популярное развлечение было бы? Что нелюди оценили бы? Что они ели бы? Какими были бы их правительства? Общество управляемое любящими природу эльфами, будет очень отлично от мира где доминируют люди.

Возможно, что некоторые классы даже не могли бы существовать. Паладинство, например, могло быть уникально человеческой перспективой. Эльфы и карлики придерживались бы тех же самых ценностей порядка, веры в бога, и сообщества, к которому паладин стремится? Если вы лишь изменяете образ (то есть, имеете эльфийского паладина, ведущего себя точно также как человеческие паладины), что вы имеете синдром "люди-в-забавной-одежде". Даже в пределах человеческой расы имеются обширные культурные различия. Думайте насколько большие эти различия были бы, если и кровь полностью различна.

Также, если люди слабы, другие расы будут обращаться с ними с презрением? С жалостью? Люди будут порабощены? Все рассматриваемые вещи, для людей могли иметь очень плохие последствия. Если, после рассмотрения всех потенциальных ловушек, вы решаете экспериментировать с ненормативными выборами класса, делайте это тщательно. Мы предлагаем следующий совет:

Позвольте нестандартные комбинации расы/класса только на разовом основании. Если вы выдвигаете, общее правило: " Гномы могут теперь быть паладинами " - вы внезапно окажетесь с шестью героями гномами паладинами.

Если игрок отчаянно хочет играть гнома паладина, попросите, чтобы он придумал вдумчивое объяснение, объясняющее, почему этот гном - паладин. Это должно быть вероятно и совместимо с вашей кампанией. Если объяснение удовлетворяет вас, позвольте этому игроку, и только ему, играть гнома паладина. Объясните другим игрокам, что это - эксперимент.

Не позволяйте любых других гномов паладинов в игре, пока вы не видели первого в длительном действии, достаточно, чтобы решить, удовлетворяет ли этот класс вашу игру. Если он это делает, мои поздравления - вы расширили горизонты ваших игроков. Если он этого не делает, пожалуйста сообщите игроку гнома паладина, что он должен удалить героя или конвертировать его в обычного файтера. Никогда не позволяйте кому-то продолжать играть героя, который опрокидывает вашу игру.

Следуя этому простому правилу, вы можете проверять новые комбинации расы/класса без того, чтобы угрожать вашей кампании. Замедление - ключ к этому типу экспериментирования.

Расовые Ограничения Уровня

В дополнение к неограниченному выбору класса, люди могут достигать любого уровня в любом классе. Еще раз, это - человеческая специальная способность то, чего никакая другая раса имеет. В AD&D Игре, люди больше мотивируется амбициями, и желанием власти чем получеловеческие расы. Таким образом, люди продвигаются дальше и более быстро.

Полулюди могут достигать существенных уровней в некоторых классах, но они не имеют того же самого неограниченного доступа. Некоторые игроки могут доказывать, что больший возраст различных нелюдей автоматически означает, что они достигнут больших уровней. Это может представлять проблемы.

Получеловеческие персонажи ограничены тем, насколько высокого уровня они могут достигать, и сохранять внутреннюю последовательность (люди более гибки, чем нелюди) соблюдая игровой баланс. Данжон Мастер, однако, может изменять или устранять эти ограничения, как он считает лучшим. Как с ограничениями класса, последствия должны быть исследованы подробно.

Учитывая их чрезвычайно долгую продолжительность жизни, полулюди без ограничений быстро достигли бы уровней мощи далеко вне чего-нибудь достижимого людьми. Мир был бы во власти этих чрезвычайно мощных существ, исключая людей. Человеческие герои были бы слабы по сравнению с героями эльфами и карликами.

Учитывая их многочисленные преимущества, полулюди были бы наиболее привлекательными расами - никто не будет играть человека. Снова, это не обязательно плохо, но это очень отлично от стандарта. Заканчивающаяся игра будет полностью отличной от обычной обстановки меча и магии. Вы могли бы установить кампанию в древнем веке, до господства людей (хотя в данной ситуации, маловероятно, что люди когда-либо стали бы доминирующими).

Медленное Продвижение (Необязательное Правило)

Если вы решаете позволить полулюдям неограниченное продвижение, рассмотрите такой выбор: Чтобы противодействовать долгой жизни полулюдей, замедлите их продвижение. Требуйте, чтобы полулюди заработали в два, три или даже четыре раза больше единиц опыта чем человек, чтобы продвинуться в уровне.

Это позволяет быстроживущим людям продвигаться более быстро чем их долговечные товарищи, что в конечном счете подхватят инициативу после упадка людей. Если это решение, хотя логичное, является недопустимым для ваших игроков, можно призывать к компромиссу.

Лучший компромисс это позволить полулюдям обычное (или двойная стоимость) продвижение к их "максимальным" уровням. Затем требуйте, чтобы они заработали тройные или четверные единицы опыта, чтобы продвинуться выше этого. Они продвинутся очень медленно, но игроки все еще будут иметь цель и смысл достижения, которое идет с повышением уровня.

Стандартные Классы и Ограничения Уровня

Перед удалением или изменением ограничений уровня, ознакомьте себя с игрой и балансами, которые в настоящее время существуют. Только после того, как вы испытали их, и освоились с ними вы можете начинать изменение нечеловеческих ограничений уровня. Стандартные ограничения уровня для всех рас и классов даются в Таблице 7.

Таблица 7:
Ограничения Уровня для Рас и Классов*

	Расы Героев					
Класс	**Человек**	**Карлик**	**Эльф**	**Гном**	**Полуэльф**	**Халфлинг**
Бард	U	-	-	-	U	-
Клерик	U	10	12	9	14	8
Друид	U	-	-	-	9	-
Файтер	U	15	12	11	14	9
Иллюзионист	U	-	-	15	-	-
Маг	U	-	15	-	12	-
Паладин	U	-	-	-	-	-
Рейнджер	U	-	15	-	16	-
Вор	U	12	12	13	12	15

U герой может продвигаться к максимально возможному уровню в данном классе. Руководство Игрока дает правила для продвижения героев до 20-го уровня.
- Герой не может принадлежать к внесенному в список классу.
* Герои с меньше чем исключительными основными характеристиками не могут продвигаться вне внесенного в список уровня.

Превышение Ограничений Уровня (Необязательное Правило)

Получеловеческие персонажи с чрезвычайно высокими характеристиками в их основных характеристиках могут превышать расовые максимальные уровни. В случаях, где многократные основные характеристики существуют, самая низкая основная характеристика используется, чтобы вычислить любые дополнительные уровни.

Премиальные уровни доступные персонажам с высоким счетом основной характеристики, показаны в Таблице 8. Дополнительные уровни, внесенные в список в Таблице 8 добавлены к обычному позволенному максимуму, независимо от того, какой это класс или раса.

Например, полуэльф ограничен 12-м уровнем как вор. Вору полуэльфу со счетом Ловкости 17, однако, позволяют два премиальных уровня, так что он мог бы продвигаться до 14-го уровня.

Таблица 8:
Премии за Высокие Основные Характеристики

Характеристика	**Дополнительные Уровни**
14, 15	+1
16, 17	+2
18	+3
19	+4

Создание Новых Рас Героев

Расы, внесенные в список в Руководстве Игрока - только несколько из возможных интеллектуальных рас, населяющих миры AD&D Игры. Предприимчивые Данжон Мастера и игроки могут захотеть поэкспериментировать с героями других рас, типа орков, оборотней, людоедов, лизардменов или даже драконов.

Однако, прежде, чем вы сделаете это, вы должны очень ясно осознавать, во что вы входите. Неограниченное или необдуманное использование ненормативных рас может легко и быстро уничтожить кампанию. Всегда рассмотрите новую расу с разных сторон:

Как новая раса уживается с другими героями? Как она соответствует кампании в общем? Что вы могли бы выполнять с этой расой, что вы не могли бы с другими?

Большинство игроков, которые хотят играть необычную расу, желают только острых ощущений и волнения, стимулирующих ролевые ситуации. Однако, имеются несколько игроков, которые видят такие расы как способ воспользоваться преимуществом игровых систем и ситуаций кампании. Как и с изменением ограничений уровней и позволенных классов, вам советуют двигаться очень медленно и осторожно в этой области.

Разрешение героев необычных рас вызывает целый набор новых проблем. При создании новой нечеловеческой или получеловеческой расы героев, правила и руководящие принципы ниже должны использоваться, чтобы сохранить игровой баланс.

Раса должна быть гуманоидной (то есть, она должна иметь две руки, и по крайней мере, две ноги, и тело в общем вертикальное). Раса должна быть способна перемещаться по земле. Также, она должна быть интеллектуальной. Орк или кентавр были бы приемлемыми.

Раса не может обладать специальными способностями вне возможностей уже данных другим расам. Хотя дракон может полиморфироваться в человеческую форму, маловероятно, что это сделает его героем, потому что он имеет оружие дыхания, может изменять форму, может использовать заклинания, и он не гуманоид в своем естественном состоянии. Брауни вероятно не был бы героем, потому что он, также, имеет способности вне таковых обычных рас героев.

Раса не может быть из высшего измерения или иметь свойства высшего измерения. Она не может иметь врожденные способности использовать заклинания, быть нежитью, или обладать магической сопротивляемостью.

Раса должна быть сотрудничающей и желать взаимодействовать с человеческим миром. Дуэргар, раса глубоко живущих карликов, не имеет никакого желания иметь дело с людьми и избегает контакта всякий раз, когда это возможно. Сатиры обижаются на вторгшихся в их лес и на поляны, чтобы управлять ими как героями. Вы должны судить этот критерий, основанным на условиях в вашем игровом мире.

Если эти условия выполнены, раса может рассматриваться как возможная раса героя. Некоторые примеры рас, которые определенно соответствуют профилю - полуорки, орки, полулюдоеды, лизардмены, гоблины, кентавры и кобольды.

При экспериментировании с новой расой героев, в начале позвольте только одного. Не начинайте ваш эксперимент с целой партии полулюдоедов! Начинайте медленно, вовлекая только одного игрока. Если новая раса слишком мощна, это может быть легко устранено.

Как только новая раса отобрана, реальная работа начинается. Исследуйте расу, и примените к ней все руководящие принципы:

Способности Героя: Все расы, независимо от типа, используют тот же самый метод генерации способностей как и все другие герои. Их счет расположится от 3 до 18 если не изменено плюсами или минусами.

Размеры Существа, определенные в Описании Монстров, затрагивают способности следующим образом:

Существа крошечного (T) размера имеют -3 модификатор к Силе. Существа маленького (S) размера имеют -1 модификатор к Силе. Существа большого (L) размера имеют +1 модификатор к Силе. Огромные (H) существа извлекают пользу +2 к Силе и Гигантские (G) существа имеют +4.

С Интеллектом меньше чем средний (определенный Данжон Мастером или как показано в Описании Монстров) переносят -1 штраф Интеллекта, а исключительно интеллектуальные или больше получают +1 премию.

Все другие модификаторы способностей назначены Данжон Мастером. Вероятные кандидаты включают минусы в Обаяние и Мудрость, и плюс или минус изменение Ловкости. Во всех случаях, премии и штрафы должны балансироваться. Если существо имеет +1 премию к Силе, оно должно иметь -1 штраф в другой способности. За исключением Силы, никакое существо не может иметь модификатор больше чем +2 или -2 к любому счету.

Расовые Требования к Характеристикам: Это возможно для существа, чтобы иметь по-видимому алогичные характеристики. Однако, вы можете устанавливать минимумы и максимумы на них. Таблица 7 в Руководстве Игрока показывает эти ограничения для стандартных рас героев. Это - работа Данжон Мастера, чтобы сделать то же самое для нестандартных рас.

Как руководство, существа большого размера должны иметь по крайней мере 11 Силы и, если они не описаны как проворные или быстрые, они должны иметь потолок 17 Ловкости. Тупые существа (таковые низкого Интеллекта) должны иметь ограничение 16 Интеллекта.

Данжон Мастер может отказываться от любых требований, если, например, игрок хочет (или получает) героя гиганта с холмов с Силой 6. Однако некоторое объяснение нужно предложить. (В случае гиганта с холмов слабака, возможно он был карликом в семействе, брошенным своими товарищами, и вынужден браться за приключения.)

Классы: Данжон Мастер должен судить то, какими классами новая раса может быть. Используйте информацию в следующей главе как ваше руководство, и начните с узкого диапазона выбора. Позже вы всегда сможете его расширить.

Почти любой вид существа может быть файтером. Ни один (кроме людей) не может быть паладином. Живущие на открытом воздухе (кентавры, например) могут быть рейнджерами.

Имеющие штрафы Мудрости не могут быть жрецами; другие могут быть жрецами только, если их игровое описание упоминает жрецов мастерских персонажей, и существо имеет некоторый тип социальной организации (племя, клан и т.д.). Никакое нестандартное существо не может быть друидом, поскольку это - человеческая вера.

Имеющие штрафы Интеллекта не могут быть волшебниками. Если описание в Описании Монстров подразумевает, что существо глупое, тупое или любым способом, несклонно к магии и использованию заклинаний, оно не может быть жрецом или волшебником.

Штраф Ловкости предотвращает героя от карьеры вора. Существа большого размера или великие не могут быть ворами. Если подразумевается, что существо неловко или неуклюже, оно не может быть вором.

Новая раса героя может быть мультиклассовой, если имеется больше чем один потенциальный класс, открытый для нее (например, файтера и мага). Классы из той же самой группы не могут объединяться в мультиклассы (например, файтер/рейнджер). Герои различных рас должны также иметь множество 14 или выше в основные характеристики обоих классов, чтобы приобрести мультиклассовую квалификацию. Это специфическое условие не относится к обычным расам героев.

Ограничения Уровня: Подобно всем нелюдям, новые расы героев имеют ограничения уровня. Однако, эти ограничения более низкие чем для других нелюдей, так как эти расы часто не удовлетворяются приключениями. (Возможно это объясняет, почему герои этих рас настолько редки.)

Максимальный уровень, которого герои различных рас могут достигать, зависит от основной характеристики героя (или счета). Используйте Таблицу 9, чтобы определить максимальный уровень героя.

Таблица 9:
Максимальные Уровни для Различных Рас

Счет Основной Характеристики	Ограничение Уровня
9	3
10	4
11	5
12	6
13	7
14	8
15	9
16	10
17	11
18+	12

В отличие от стандартных получеловеческих рас, новые расы героев никогда не получают дополнительные уровни за высокие характеристики. Это достаточно необычно, что член этой расы вообще стал героем! Без помощи многих заклинаний желания, герой из ненормативной расы никогда не сможет подняться выше 12-го уровня.

Жизненные Ценности: Описание Монстров показывает жизненные ценности для большинства рас. Если абсолютные жизненные ценности внесены в список (например, "добрые"), герой имеет эти жизненные ценности. Если только тенденции жизненных ценностей даются, игрок может выбирать любые жизненные ценности.

Хитпоинты: Все существа вычисляют хитпоинты, используя кубик, соответствующий выбранному классу. На 1-ом уровне, существа большого и очень большого размера извлекают пользу, в один дополнительный хитпоинт за каждый Hit Die, который существа обычно имеют (плюсы к кубику игнорируются) в дополнение к их обычной премии Конституции. Таким образом, файтер людоед с Конституцией 12 все еще получил бы +4 премию хитпоинтов на первом уровне, так как людоеды обычно имеют 4 Hit Dice. (Помните что существа Большого размера, переносят большее чем человек повреждение от оружия!) После этого, все новые расы зарабатывают хитпоинты согласно продвижению уровня, Конституции и классу.

Продвижение в Уровне: Герой прогрессирует подобно всем другим того же самого класса. То что он нестандартной расы не дает герою никаких специальных выгод в его классе.

Доспехи: Большинство существ (орки, гноллы, гоблины) имеет Армор Класс 10 (и таким образом носят доспехи для защиты). Однако, некоторые существа имеют естественную броню, которая имеется и у героя. Эти герои получают выгоду только в +1 премии к их AC, если их доспех хуже или равен, их естественному Армор Классу (согласно конному доспеху лошади).

Если надет лучший доспех, естественная броня игнорируется, и Армор Класс определен доспехом. Существа странной формы или странного размера, не могут носить обычные доспехи; они должны быть сделаны на заказ и стоят дополнительные деньги (и требует более долгого времени изготовления).

Движение: Норма передвижения существа - та же самая, как и в Описании Монстров.

Нападения: герою позволяют количество нападений его класса и уровня, а не число, приведенное в Описании Монстров.

Проблемы Размера: Игроки, которые играют большими существами, надеясь получить преимущество перед другими, быстро обнаруживают много проблем, которых они не ожидали. Рассмотрите тяжелое положение игрока, который решает иметь гиганта с холмов. Во-первых, он будет иметь трудности при покупке основного снаряжения. Кто шьет штаны для гигантов в человеческом городке? Все должно быть специально заказано по два-четыре раза или более от его обычной стоимости.

И это незначительное неудобство, по сравнению с другими трудностями. Здания и подземелья построены для людей и других существ среднего размера, отвергая для большого товарища возможность, и для питья в кругу друзей, и для захватывающего приключения. Даже самый стойкий герой утомится питьем из ничтожных кубков и закупки пяти обедов одновременно. Ему понравиться проводить ночь в прохудившемся сарае, в то время как его компаньоны наслаждаются теплыми кроватями наверху в гостинице?

Дни путешествия быстро покажут ему радости ходьбы, пока все остальные едут (никакая лошадь не сможет его нести), особенно когда его компаньоны галопом уходят от приближающейся опасности, оставляя его на ее пути. Затраты на замену сломанной мебели быстро станут обременительными. Веревки будут иметь раздражающую тенденцию рваться, когда большой болван попробует подняться по ним. И гигант с холмов должен иметь по крайней мере 20 друзей, чтобы вытянуть его из 30-футовой ямы!

Реакции NPC: Обычно, ожидайте, что NPC будут иметь сильные отрицательные чувства относительно необычных рас героев, даже до фанатизма и ненависти. Эти реакции будут делать жизнь более трудной для героя, но они - цена игрока за его необычный выбор.

Глава 3
Классы Героев

Руководство Игрока охватывает описания классов, объяснение механики того, как они работают и что они могут делать, но Данжон Мастеру требуется больше, чем простое знание строгих и быстрых правил. Классы формируют сердце AD&D Игры, так что полезно понять некоторые концепции и отношения, которые определяют классы и как они функционируют.

Класс, Уровень и Обычный Человек

Класс и уровень - полезные игровые меры талантов и способностей героя. Каждый класс определяет основную роль героя, его положение и карьеру. Каждый уровень определяет дополнительную силу и обеспечивает систему, посредством которой вы можете определять и балансировать столкновения.

При небольшой практике вы узнаете, что герои X классов и уровней могут легко наносить поражение монстру Y, но что монстр Z доставит им серьезные проблемы. Это поможет вам создать возбуждающие, сбалансированные приключения для ваших игроков.

В то же самое время, вы знаете, что концепция классов и уровней в действительности не относится к реальному миру. Возница, ведущий фургон, который везет героев, не 1-го, 5-го, или 100-го уровня возница. Он - человек, чья работа это везти товары и управлять фургоном. Горничная - не специальный класс, и при этом ее способности не определены уровнями.

Возница или горничная могут быть исключительно искусными и компетентными, но у них это не измеряется в классах. Не имеется никакого такого класса, как водитель или горничная, более того не имеется таких классов, как торговец, моряк, принц, кузнец, отшельник, навигатор, лудильщик, нищий, цыган или клерк. Это то, что люди делают, а не всеобъемлющие описания.

Не все люди в мире вашей кампании файтеры, маги, воры или что-то подобное. Ситуация была бы крайне смешная, если бы каждый мастерский персонаж имел бы класс. Вы имели бы горничных файтеров, возниц магов, торговцев воров, и детей рейнджеров. Все это бросает вызов логике. Чаще всего мастерские персонажи - люди, только люди и ничего больше.

Фактически лишь несколько людей достигают любого уровня героев. Не каждый солдат, сражающийся на войне, становится файтером. Не каждый мальчишка, укравший яблоко на рынке, становится вором. Персонажи с классами и уровнями имеют их, потому что они находятся в некотором специальном положении.

Эта специальность не имеет никакого отношения к характеристикам, способностям или уровням класса. Такие персонажи специальны по определению. Факт того, что герои управляются игроками, делает их специальными. Возможно эти специальные персонажи более неуправляемы или имеют некоторую неизвестную внутреннюю искру или только правильную комбинацию талантов и желаний. Это - до игроков. Точно так же неиграющие персонажи имеющие классы специальны, потому что Данжон Мастер говорит так. Легко и просто. Не имеется никакой специальной причины для этого.

Персонажи 0 уровня

Большая масса человечества, эльфийских народностей, карликовых кланов, и халфлингов, является персонажами "0 уровня" (нулевого уровня). Они могут извлекать пользу из мудрости и умений, но они не зарабатывают единиц опыта за свои действия. Эти обычные люди составляют основу каждого фентезийного мира, давая рабочую силу, производя товары, продавая грузы, переплывая океаны, строя корабли, рубя деревья, перевозя древесину, используя лошадей, выращивая зерновые культуры и т.д. Многие весьма талантливы в различных искусствах и ремеслах. Некоторые даже более опытны, чем герои с тем же самым обучением. В конце концов, персонажи 0 уровня зарабатывают этим себе на жизнь. Для героев же эти навыки, почти всегда лишь хобби.

Для огромного большинства мастерских персонажей 0 уровня, которых вы создаете и используете в вашей игре, все, что вы должны знать это имя, индивидуальность и занятие. Когда герои имеют дело с кузнецом или хозяином гостиницы, не имеется никакой потребности создавать его характеристики, THACO, число поражения, Армор Класс и т.п. Это принимает, конечно, что ваши герои не будут нападать на каждого кузнеца или хозяина гостиницы, в их поле зрения. Если они это делают, вы должны знать немного больше относительно персонажей 0 уровня.

Характеристики: Этот диапазон от 3-18. Для простоты, не волнуйтесь относительно расовых модификаторов для получеловеческих рас. Расовые модификаторы для боя, Армор Класс, хитпоинты и т.д., применяются.

Навыки: В лучшем случае персонаж 0 уровня будет иметь один боевой навык, если профессия этого персонажа разумно это учитывает. Например, кузнец мог быть опытен с боевым молотом, а хозяин гостиницы мог бы иметь навык с дубиной (ручка топора под стойкой ...), но имеется только небольшой шанс, что клерк будет искусным с любым типом оружия.

В мирных навыках, персонажи 0 уровня имеют, столько, сколько необходимо (и разумно) для данной профессии и возраста. Таким образом, кузнец мог бы быть весьма искусен в кузнечном деле, потратив на этот навык несколько ячеек. Новички и некомпетентные мастера имеют голое минимальное обучение и умение. Типичный ремесленник тратит две или три ячейки на свое главное умение. Эксперты и блестящие художники обычно посвящают все их способности единственному мастерству. Мастера, которые наблюдают за работой ремесленников и учеников, обычно не более умелые чем ремесленники, но имеют дополнительные навыки в других деловых областях.

Хитпоинты: большинство людей имеет 1-6 хитпоинтов. Карлики и гномы имеют в среднем от 1-8 хитпоинтов. Изменение может быть сделано для занятия или условий, как обозначено ниже в Таблице 10.

Некоторые игроки думают, что это нереалистично, если типичный крестьянин может быть убит одним ударом меча, падением с лошади, или брошенным камнем. В реальном мире, люди вполне могут умереть от этих причин. В то же самое время, другие переживают невероятные повреждения и раны.

Когда это необходимо для успеха приключения (и только в чрезвычайно редких случаях), вы можете давать персонажам 0 уровня большее количество хитпоинтов. Ситуация могла возникнуть по любой причине: магия, благословения от Высших Сил, некоторое особенно искривленное проклятие (крестьянин, который не может умереть!) - вы сами называете ее.

Таблица 10:
Хитпоинты Персонажей 0 Уровня

Профессия	Диапазон Кубика
Чернорабочий	1d8
Солдат	1d8+1
Мастер	1d6
Ученый	1d3
Инвалид	1d4
Ребенок	1d2
молодежь	1d6

Также полезно делать важных мастерских персонажей, типа королей или принцев 0 уровня, более сильными, чем средняя персона. Это особенно важно в случае правителей, иначе некоторый сумасшедший герой может собраться свергнуть королевство кампании одним единственным сильным ударом меча. Обычно, это нежелательный результат.

Авантюристы и Общество

Если большинство людей не попадает в специфический класс, как обычные люди взаимодействуют с классами и как они вписываются в общество вокруг них?

Это - важный вопрос, и только вы можете на него ответить, поскольку вы создаете вашу кампанию. Вы не должны садиться и придумывать точный ответ ("2% населения - авантюристы"), хотя вы можете получить эти точные данные, если вы этого захотите. Более вероятно, ответ сам сформируется через какое-то время, когда вы населите деревни, создадите столкновения, и сессии игры - вы будете подсознательно принимать решения относительно роли и частоты персонажей. Однако, имеются различия в том, как часто различные классы логически обнаруживаются.

Файтеры

Файтеры - наиболее обычные типы персонажей в обычных кампаниях. Они должны выполнить наименее строгие требования класса и взяты из самого большого океана талантов - солдат неисчислимых армий, наемников, милиции, дворцовой охраны, хозяев храма и людей шерифа. В этих и других организациях, потенциальный файтер изучает свое искусство. Его научили обращаться с оружием и осторожности с ним. Он приобретает некоторую основную тактику и зарабатывает опыт как сражающийся человек.

Из этих людей некоторые могут стать файтерами 1-го уровня. Часто таким людям дают ранг с учетом их талантов. Таким образом, файтер 1-го уровня может стать капралом или сержантом. Поскольку ранги станут большими и более влиятельными, тенденция состоит в том, чтобы предоставить их, вышеуровневым файтерам. Однако, эта тенденция не абсолютна и часто ломается на самых высоких уровнях. Капитан компании может быть файтером 12-го уровня, но он все еще получал бы распоряжения от принца 0 уровня!

Уровень не гарантия ранга, и при этом ранг не зависит от уровня. Некоторые люди не хотят ответственности и всего, что приходит с нею. Они предпочли бы позволить другим людям сообщать им, что делать. Такие персонажи могут стать настоящими файтерами, но никогда не продвинуться выше обычного солдата. Политическое маневрирование и фаворитизм могут поднимать даже самого низкоуровневого персонажа к самым высоким положениям власти.

Так как файтеры имеют тенденцию подниматься выше уровня обычного солдата, немного армий составлены из высокоуровневых или даже низкоуровневых файтеров. В то время как имеется мало различия в способностях между типичным пехотинцем и файтером 1-го уровня, невозможно найти армию в 20,000 файтеров 4-го уровня. Достаточно редко найти 1,000 или больше файтеров 2-го уровня в одной боевой единице. Такие единицы отборные, великолепно обученные, снабжены снаряжением, и обычно держатся в резерве для специальных задач. Они могут быть ударными отрядами, специальными телохранителями, или резервом армии.

Файтеры авантюристы (или герои или NPC) это те, кто решили сами устроить свою судьбу. Не каждый человек доволен, получая распоряжения или приказы, и известность редко приходит к обычному пехотинцу. Некоторые люди желают пробовать подняться в ранге, но это совсем не легкий или быстрый процесс. Не имеется многих вакансий, и при этом это не тот путь, где умение обращаться с оружием гарантирует успех.

Зная все это, не удивительно, что большинство файтеров выбирает более прямой метод авантюризма. В ходе приключений, тем не менее, много файтеров становятся лидерами и командующими, собирая людей вокруг себя, поскольку они сами завоевывают собственное место в мире.

Паладины

Паладины редки, частично из-за статистики генерации кубиков, а частично, потому что паладинство - очень требовательная дорога для персонажей. Легко допустить ошибку и падать из специального состояния. Не каждый персонаж может соблюдать эти требования, но те немногие, которые могут, действительно специальны. Вы не будете находить формирования из тысяч, сотен, или даже десятков паладинов. В лучшем случае они формируют маленькие группы (типа Двенадцати Пэров Charlemagne или Рыцарей Круглого Стола).

Часто, из-за солидного примера которым они являются, паладины ведут других в сражения. Но, в то же самое время, они имеют тенденцию быть неподходящими для задач управления, которые слишком часто требуют компромисса. Обычно паладины найдены, работающими в сотрудничестве с духовенством его религии, но одинокие паладины, несущие их веру в дикую местность, также появляются в рассказах бардов.

Рейнджеры

Рейнджеры имеют тенденцию быть одиночками, неудобными в компании "цивилизованных" людей. Они также необыкновенны, снова из-за требований класса к Характеристикам. Эти два фактора делают армии или компании рейнджеров довольно маловероятными, только незначительно менее обычными, чем орды паладинов.

Хотя рейнджеры и одиночки, они не возражают против компании других рейнджеров, тех, кто понимают жизнь дикой местности и потребности в месте. Небольшие группы рейнджеров будут иногда присоединяться к армии, как ее разведчики, особенно, если есть потребность. Они будут иногда найдены в лесных деревнях или около неисследованных диких

местностей. Здесь, гиды, разведчики, лесники, ловцы, и пионеры формируют объединение, в котором ранги рейнджера заполнены. Лишь немногие могут быть найдены в цивилизованных землях, рейнджеры в городах это действительно причуда.

Волшебники

Волшебники в наибольшей степени окутаны тайной и предрассудками, они самые важные из всех классов, поскольку они уникальны среди них. Крестьянин может приобрести меч и начать сражаться; набожный человек может надеяться послужить его вере; местный рассказчик, может рассказать хороший рассказ; а беспринципный хам может грабить местных торговцев. Но никто кроме волшебника не может использовать волшебные заклинания. Потребность в высоко специализированном обучении делает их полностью обособленными, и они знают это.

Когда маги собираются, они имеют тенденцию формировать общества или ассоциации, организации для людей, которые говорят о вещах, непонятых обычным людям (очень похоже на сегодняшних ученых). Но волшебники слишком капризны, и независимы, чтобы организовать себя в надлежащие союзы, самое большое что они могут, это сформировать умеренно организованные гильдии.

Вообще, их группы существуют для таких благородных причин как "облегчать обмен знаниями" или "продвигать магию". Некоторые готовят тексты или газеты, чтобы показать своим товарищам магам, детализируя в них самые последние эксперименты и открытия, или выдвигая некоторую новую теорию. Они наслаждаются признанием своих коллег так же, как и все остальные.

Посторонним, волшебники кажутся странными и отстраненными. Подобно мастерам, они наиболее приятны в компании своих товарищей, говорящих на языке который они все понимают. Нетренированные, даже ученики, вторгшиеся в это товарищество способны получить ледяной и невежливый прием.

Волшебники эксцентричны, даже извращенны. Они, вероятно, могут быть найдены где угодно. Тем не менее, они обнаруживают тягу к цивилизации, в пределах от маленьких деревень до обширных городов. Фактически лишь несколько магов заботятся о приключениях, так как это - чрезвычайно опасное дело, которому они плохо обучены и неподходящи. Огромное большинство из них, тратит их время, экспериментируя в уединении или обслуживая других, предпочтительно за хорошую плату.

Много магов, особенно с небольшими способностями, обращают свое искусство к практическому применению - почти каждая деревня имеет человека, который может использовать несколько полезных заклинаний, чтобы помочь с родами или упрощать строительство дома. В больших городах, эти маги станут более специализированными так, что один использует свои таланты на строительство, другой на обнаружение потерянных вещей, а третий на помощь местным ювелирам в их ремесле.

Почти все главные семейства, торговые принцы и знать имеют магов или двух в услужении. Предпринималось несколько попыток (вообще-то безуспешных) использовать этих волшебников для массового производства волшебных изделий. Проблема состоит в том, что с волшебниками столь же трудно справиться, как рейнджерами или паладинами. Они не обращают внимания на тех кто их окружает, если они не покушаются на их основные права и привилегии, тем более, что они имеют волшебные ресурсы сделать их неудовольствие известным. Также, они обычно полностью заняты обнаружением способов навредить конкурентам своего нанимателя (или срывать такие попытки против их собственного хозяина). Дурак тот король, кто не имеет персонального волшебника, и грустный тот правитель, кто доверяет плохому магу.

Не все волшебники тратят свое время служа другим. Некоторые ищут не выгоды, а знаний. Эти маги-ученые имеют тенденцию рассматриваться так же, как великие университетские профессора сегодня, как элитные и отстраненные, ищущие истину, ради самой истины. Хотя они непосредственно не служат другим, они могут быть иногда наняты, чтобы исполнить некоторую обязанность или отвечать на некоторый вопрос.

Богатые часто обеспечивают таких людей, не покупая их услуги (которые не продаются) но оказывая им покровительство в надежде, что они обеспечат честь, славу, и возможно, будут иногда чем-то полезны. Эта ситуация мало чем отличается от положения великих художников Ренессанса, которых поддерживали принцы, надеясь впечатлить и превзойти своих конкурентов.

Имеются волшебники, которые тратят все свое время, прячась от человечества в темных, запретных башнях или мрачных, наполненных летучими мышами пещерах. Здесь они могут жить в комнатах, где блеск богатства смешивается с сыростью и грязью. Возможно напряжение и требования их искусства свели их с ума. Возможно они так живут, потому что они видят и знают больше чем другие люди. Кто знает? В конце концов, они эксцентричны до чрезвычайности.

Жрецы

Жреческим персонажам не требуются браться за оружие и приключения, чтобы разрушать зло. Нет, их иерархии требуют администраторов, клерков и набожных трудяг всех типов. Таким образом, хотя могут иметься много священнослужителей и женщин в храме, или монастыре, только несколько будут иметь класс и уровень.

Не все монахи в монастыре - 1-го уровня (или выше) клерики. Большинство - монахи или монахини, набожные мужчины и женщины, работающие, чтобы служить их вере. Не приключенческое духовенство не менее набожно, чем их приключенческие братья, и при этом они не получают меньшего уважения. Таким образом, возможно иметь лидеров в пределах религиозной иерархии, которые не показывают никаких признаков специальной способности клерика, а только надлежащую веру и благочестие.

Даже больше, чем с военными людьми, уровень это не условие для ранга. Мудрость и ее использование, а не применение огневой мощи или число разбитых противников, являются истинными жемчужинами духовенства. Действительно цель некоторых вер состоит в том, чтобы демонстрировать самую большую мудрость, лишая себя всех земных благ: силы, богатства, гордости и даже способностей, в попытке достигнуть совершенной гармонии с миром.

Наконец, приключенческие жрецы имеют тенденцию формировать маленькое ядро из подобных им участников. Они - те, кто демонстрируют свою веру, выдерживая опасности, которые угрожают их вере, те, кто устанавливают примеры через испытания и затруднения. От них, другие могут духовно получать прибыль.

Воры

Воры - часто люди, которые не пригодны ни для чего другого. В отличие от других классов, почти все воры - авантюристы, часто по необходимости. Истинно, что многие постоянно работают в одном месте и живут за счет местного населения, но когда ваша жизнь имеет тенденцию быть вопреки местному закону, вы должны быть готовы уехать в любой момент! Каждая работа - приключение, имеющее большой риск (включая, возможно, и смерть), и имеются немногие драгоценные возможности расслабиться и ослабить свою настороженность.

Воры иногда формируют гильдии, особенно в больших городах и местах с сильным общественным порядком. Во многих случаях, они вынуждены сотрудничать просто чтобы выжить. Влиятельные воры видят гильдии как способ увеличить

собственную прибыль и давать им образ респектабельности. Они станут Донами и преступными авторитетами, направляя действия без необходимости пачкать свои руки.

В то же самое время, гильдия воров по определению составлена из лгунов, обманщиков, жуликов и опасных людей. Таким образом, такие гильдии - рассадники обмана, предательства и ударов в спину (буквально). Только самые хитрые и сильные поднимутся к вершине. Иногда это повышение связано со способностью уровня, но более часто это хорошее отношение Дона к персонажу и политиканство.

Любопытно, что воры, мастера в своем ремесле, имеют тенденцию не продвигаться слишком высоко в организации. Их таланты слишком ценны, чтобы их потерять, а их усилия тратятся на их искусство, а не на маневрирование и подхалимство. Не имеется, фактически, никакого правила, которое говорит, что лидер гильдии воров должен быть вором. Работа лидера требует обаяния, оценки людей и политиканства. Мощный преступный авторитет, мог оказаться, лукавым торговцем, образованным дворянином или даже коварным лжецом.

Барды

Барды редки и, подобно ворам, имеют тенденцию быть авантюристами, но по несколько иным причинам. Иногда, они нарушают закон и находят необходимым двигаться в следующий городок и в следующее приключение, но более часто их ведет любопытство и охота к перемене мест. Хотя некоторые барды поселяются в городке или городе, большинство путешествуют с места на место. Даже "прирученные" барды (так живущие в одном месте иногда называются) чувствуют потребность время от времени уходить и исследовать, собрать еще несколько рассказов, и возвратится домой с новым набором песен. В конце концов, разнообразие требований требует развлечений.

Не имеется вообще никаких гильдий или школ бардов, никаких колледжей, обществ или клубов. Вместо этого, барды иногда собираются в свободно образованные секретные общества, которые позволяют им улучшать их искусство при поддержании ауры тайны.

Однако, наиболее часто барды полагаются на неофициальное гостеприимство своих коллег. Если один бард прибывает в городок другого, он вероятно может рассчитывать на гостеприимство, и оставаться со своим коллегой некоторое время, пока они обмениваются своими знаниями и если он не сокращает дело своего хозяина. Через некоторое время, в течение которого барды узнают несколько новых рассказов и песен, посетитель, как ожидается, будет двигаться дальше. Даже среди бардов возможно застрять надолго.

Конечно, имеются случаи, когда бард решает оставаться, основывать магазин и осесть. Если население достаточно большое, чтобы поддержать обоих бардов, и если они могут уживаться вместе. Если нет, почти наверняка между ними будет иметься вражда. К счастью, тем не менее, один или другой может обычно быть подвигнут на охоту к перемене мест, основанных на некотором большом, новом приключении. В конце концов, барды имеют тенденцию быть неизлечимыми романтиками.

Классы в Вашей Кампании

В то время как обсуждение персонажей, приведенное выше, обеспечивает структуру для положения авантюристов в игре, ваша собственная кампания могла бы быть совершенно другой. Например, не имеется никакого правила, которое говорит, что маги не могут формировать сильные гильдии. Однако такая группа имела бы глубокое воздействие на мир кампании. С их волшебством, они могли бы управлять фактически любым аспектом жизни, каким захотят - политикой, торговлей, классовой структурой, и даже частным поведением. Такая группа изменила бы количество магии в вашей кампании и число обладающих ею.

Организованные маги могли бы даже пытаться ограничивать действия тех, кто представляют угрозу для их власти, типа авантюристов. Всякий раз, когда вы изменяете баланс классов, убедитесь, что вы рассматриваете, какие изменения это может повлечь в вашей кампании.

Персонажи Высокого Уровня

Вместе с классами и уровнями приходит естественная тенденция классифицировать кампании согласно уровню героев. Опытные игроки говорят об играх "высокого" или "низкого" уровня в различных терминах и, действительно, такие игры отличаются от друг друга. Однако, именно отличие одной игры от другой, является определением высокого уровня.

Определение "Высокого Уровня"

Что составляет игру низкого или высокого уровня это вопрос вкуса. Вообще, Данжон Мастера и игроки находят диапазон уровней героев, который является удобным для их стиля игры. Кампании, которые обычно имеют героев 4-8-го уровня, рассматривают 12-й уровень или больше высоким уровнем, в то время как с герои 12-го уровня устанавливают предел ближе к 18-му или 20-му уровню. Хотя и не имеется никакой контрольной точки для выбора высокого уровня, права и обязанности героя начинают изменяться где-то между 9-м и 12-м уровнем.

Вообще, игроки с течением времени находят все меньше и меньше удовлетворения в сражениях с монстрами и обнаружении сокровищ. Способности их героев - таковы, что монстры должны быть почти смехотворно мощными чтобы угрожать им. Сокровища должны быть обширны, чтобы создавать впечатление. Хотя невероятные противники и огромные сокровища хороши время от времени, острые ощущения быстро проходят.

Изменение Стиля Кампании

Когда игроки становятся утомленными, попробуйте изменить стиль кампании. Герои высокого уровня имеют большую силу - они должны иметь приключения, где эта сила востребована и вовлекает их в мир кампании. Как лидеры, правители и мудрые люди, их действия затрагивают больше чем только непосредственно находящихся рядом людей, распространяясь как расходящиеся волны на тех, кем они управляют, и на тех кого они стремятся победить. Политические махинации, шпионаж, тайные дела, предательство и мошенничество станут более явными. Хотя эти элементы могут играть некоторую роль и в кампании низкого уровня, на более высоких уровнях, их доля намного больше.

Постепенно добавляйте интригу в свою кампанию. Например, Варрак, среднеуровневый файтер, назначается шерифом местной деревни в награду за свои солидные дела. Он еще все может уходить в приключения, к которым он привык, но теперь он должен также наблюдать за сельскими жителями. Данжон Мастер имеет местных бандитов, совершающих набег на торговую дорогу. Как шериф, Варрак должен остановить их. Он идет с маленькой группой, и обнаруживает, что лагерь содержит 500 бандитов. Понимая, что он полностью превзойден численностью, он командует поспешное отступление, поднимает местную милицию, и очищает сельскую местность от врага.

При этом он поднимается в уровне. Кроме того, его лорд доволен и дает Варраку управление над несколькими деревнями, с шерифами под его командованием. Соседний барон (который организовывал и послал бандитов) обращает

внимание на успех Варрака с некоторым неудовольствием, взращивая семя ненависти. Более того, малодушный и мстительный шериф следующей деревни по дороге (чья некомпетентность разрешила бандитам процветать) внезапно откажется от покровительства. Он обвиняет Варрака и ищет способ убрать нового управляющего.

Поскольку кампания прогрессирует, Данжон Мастер может медленно прясть паутину интриг вокруг Варрака, придумывая, как враги, открытые и скрытые, стремяться блокировать его продвижение или использовать его, чтобы свалить своего собственного лорда. Несмотря ни на что, Варрак может находить себя предназначенным стать фаворитом короля, получая новые титулы, обязанности, друзей и врагов по пути.

Выше 20-го Уровня

Теоретически, не имеется никакого верхнего предела уровням классов (хотя имеются расовые ограничения). Материал, представленный здесь сопровождает героев только до 20-го уровня - опыт показал, что герои являются наиболее приятными когда играются в пределах этого диапазона 1-20. Выше 20-го уровня, герои получают мало дополнительных способностей, что сильно обесценивает приключения.

Большой навык и творческий потенциал требуются, чтобы создать приключения для чрезвычайно мощных героев (по крайней мере приключения, которые состоят, больше чем только, из уничтожения все больших и больших монстров при почти непобедимой партии). Герои высокого уровня имеют так мало уязвимых мест, что каждая угроза должна быть направлена против одних и тех же слабостей. И имеется предел количеству раз, которые Данжон Мастер может похищать друзей и семейство, красть книги заклинаний, или ссылать мощных лордов прежде, чем это становится совсем затертым.

Отставка: Когда герои достигают уровня, где приключения больше не вызов, игроки должны быть поощрены уволить их. Отставные герои входят в "полу-NPC" состояние. Листы героя и вся информация поручаются заботам Данжон Мастера.

Отставной герой все еще живет в мире кампании, обычно в одном обжитом месте, и обычно имеет обязанности, которые не дают ему отправится в приключения Под управлением Данжон Мастера, он не получает опыта, не использует свои магические изделия, и не тратит свои сокровища. Принимается, что он имеет доход, который восполняет его обычные расходы.

Отставной герой может использоваться, чтобы обеспечивать игроков информацией, советом, и некоторой материальной помощью (если этим не злоупотребляют). Однако, всеми его или ее действиями управляет Данжон Мастер, а не игрок, который первоначально создал героя.

Если есть возможность, герои должны быть поощрены уволиться как группа. Таким образом все игроки могут создавать и играть новых героев приблизительно того же самого уровня. Если только один игрок увольняет своего героя, чтобы начать нового героя 1-го уровня, пока все остальные продолжают с героями 20-го уровня, бедный вновь прибывший не может нормально путешествовать с ними. (Если он это делает, игрок не будет добиваться многого или его герой будет иметь очень короткую продолжительность жизни!)

Некоторые игроки могут отказываться увольнять любимый героя. Объясните этим игрокам, что отставка не подразумевает, что герой никогда не сможет использоваться снова. Убедитесь, что создали специальные приключения, которые требуют, чтобы герои высокого уровня вышли и сражались.

Время от времени старую приключенческую группу, вероятно, придется собирать снова, чтобы иметь дело с некоторой угрозой королевству или миру. Это тот случай, чтобы показать этим выскочкам новым героям, что действительно мощная группа может сделать! Это также дает игрокам возможность играть роли некоторых своих старых фаворитов.

Если игроки имеют возможность использовать своих мощных героев, даже если и нечасто, они будут меньше отказываться и проводить больше их игрового времени с новыми, низкоуровневыми героями.

Герои Начального Уровня

Если есть возможность, начните с героями 1-го уровня. Самые низкие уровни героев - подобны ранним годам детства. То, что случается с героем в течение этих первых приключений, очень часто будет определять, как этот герой будет отыгрываться. Рет карлик запомнил тот день, когда он отчаянно ураганно атаковал в сражении, когда он был просто 1-го уровня? Если то, что он сделал, получилось хорошо, игрок будет пробовать это снова и начнет играть Рета как смелого и опрометчивого товарища.

С другой стороны, если бы на Рета обрушились первые неудачи, когда он помчался в бой, игрок начал бы играть Рета, как осторожного, благоразумного товарища. Даже самые мелкие события могут иметь большой эффект на героев низкого уровня, так что эти события сильно определяют поведение героя. Не давая игрокам начинать с начальных уровней вы лишаете их возможности развить индивидуальность своих героев.

Смешивание Новых и Старых Героев

Разрешить игрокам начинать с начала, прекрасно, когда вы впервые открываете кампанию, и все герои могут начинать с одного и того же уровня. Однако, когда множество сессий сыграно, разовьется неравенство в уровнях героев. Новые игроки присоединятся к игре, а старые игроки создадут новых героев. В конечном счете, вы достигнете точки, в которой первоначальная группа игроков имеет героев на много уровней выше чем, когда они начинали. Как, тогда, вы введете новых игроков и новых героев в вашу игру?

Имеются времена, когда вы должны позволить герою начинать выше 1-го уровня. Но вновь созданный герой должен начать кампанию не выше 4-го уровня, если группа не очень мощна. Если дело обстоит иначе, он начинает не выше чем герой самого низкого уровня в партии (и может быть лучше начать на уровень или два ниже).

Новый герой должен иметь снаряжение примерно такое же, как его компаньонов: Если они имеют лошадей, он также должен иметь лошадь. Но не давайте ему свободных волшебных изделий. Они должны быть заработаны. Он должен начать с небольшим количеством наличных денег.

Иногда игрок может заменять умершего героя, продвигая оруженосца NPC до статуса героя. Это - хороший метод, потому что игрок - уже знаком с мастерским персонажем и, возможно, создал для него индивидуальность. Когда это случается, игроку дают лист персонажа NPC и позволяют получить над ним полный контроль.

Предварительно Созданные Герои

Полезно иметь на руках несколько, предварительно созданных, героев. Они должны иметь несколько различных уровней и классов, со снаряжением и отмеченными причудами индивидуальности. Эти "мгновенные" герои могут использоваться игроками гостями (теми кто неспособен играть в нескольких сессиях) и регулярными игроками, чьи герои умерли в течение сессии.

Когда последнее происходит, представьте нового героя в соответствующей точке, а затем позвольте игроку управлять им на остальную часть вечера. Это предохраняет этого игрока от раздражения. Если игрок наслаждается героем (и вы довольны договоренностью), вы можете позволять ему продолжать играть этого героя в будущих сессиях.

Создание Новых Классов (Необязательное Правило)

Классы, приведенные в правилах - не единственные, которые могут существовать в AD&D Игре. Много других классов, и общих, и высоко специализированных, также могли бы существовать. Действительно, обычная реакция игроков по классам это вопрос, почему их герои не могут иметь способности или умения другого класса. Вы можете даже создавать полностью новые классы или комбинации из существующих способностей героя.

Создание нового класса не рекомендуется для новичков Данжон Мастеров или игроков. Перед попыткой этого, убедитесь, что вы знакомы и уверенно себя чувствуете с AD&D Правилами. Кроме того, довольно плохая идея использовать эту систему в совершенно новой кампании не имеющей никакого прошлого, т.к. игрокам будет не на чем базировать свои действия и решения.

Приведенная здесь система классов требует, чтобы вы использовали ваше суждение, но оно не застраховано от ошибок. Если вы не будете осторожны, то может оказаться, что вы создали чрезмерно действенную комбинацию способностей или, наоборот, причудливый неиграбельный класс. Как и с новыми расами героев, начните с единственного испытательного примера, прежде, чем вы одобрите этот класс для всех игроков.

Естественно, Данжон Мастер должен одобрить класс прежде, чем игрок может начать его использовать. Данжон Мастер также имеет право делать любые изменения, которые он захочет, даже после того, как герой отыгрывался в течение некоторого времени!

Вам советуют не пробовать создать супер класс - класс, который позволяет игрокам делать все. Рассмотрите то, что потеряно: супер герой требовал бы огромного количества опыта только для того, чтобы достигнуть 2-го уровня. Обычные герои достигли бы намного более высоких уровней, намного быстрее, и возможно даже превзошли бы супер героя в способностях. Супер герой также уничтожает сотрудничество партии и групповую игру. Если вы имеете героя, который может делать все, вы не нуждаетесь в других героях (и, следовательно, в других игроках). Далее, целая группа супер героев ничем не отличается от группы героев одного класса. Вы теряете так много разнообразия, так много цвета, все равно что вы имеете группу, состоящую только из файтеров. А группа файтеров (или любого другого одного класса), независимо от их способностей, является скучной. Не имеется ничего, что может отличить Джо Файтера от Фреда Файтера по способностям.

Другой фактор, который нужно рассмотреть при создании новых классов - действительно ли необходим новый класс. Некоторые игроки хотят создать класс для каждой профессии или способности - шуты, ведьмы, охотники на вампиров, викинги, альпинисты и т.д. Они забывают, что в действительности это роли, а не классы.

Кто такой викинг, если не файтер с некоторой перспективой в жизни и войне? Ведьма, в действительности, лишь женщина волшебник. Охотник на вампиров - лишь титул, принятый героем любого класса, который посвятил себя уничтожению этих неприятных существ.

То же самое истинно и для убийц. Убийство ради прибыли не требует никаких специальных способностей, это только определенная предосудительная перспектива. Выбор титула не подразумевает никаких специальных свойств или способностей. Герой лишь использует свои текущие умения для выполнения определенных, персональных целей.

Перед созданием класса, остановитесь, и спросите себя, "Нет ли уже класса, который может заполнить эту нишу?" Думайте о путях, которыми существующий класс мог выполнять желательную функцию, через ролевую игру и специальный выбор навыков. Альпинист легко может быть файтером или рейнджером, рожденным и выросшим в горах, с любовью к высоким пикам и навыком в лазании, альпинизме и т.п. Не имеется никакой потребности в классе альпиниста.

Также, рассмотрите, сколько забавы герой собирается извлечь из игры. Это особенно истинно, когда вы планируете создавать классы с высоко специализированными способностями. Действительно, может иметься место для мудрых старых мудрецов или алхимиков, но были бы они веселыми, чтобы их играть? Рассмотрите, например, мудрецов нужных для проведения исследований и ответов на вопросы. Возможно, важная задача, но неинтересная, когда сравнена с файтерами, магами и т.п. Ясно, что не имеется никакого большого требования на мудреца как героя. Как, и не имеется никакой потребности в классе.

Наконец, помните, что не имеется никакой такой вещи как исключительно класс NPC. Какая логика в высказывании, что неиграющий персонаж, может быть таким-то и таким-то, а герой не может? Нет. Это - ложное ограничение. Каждый класс, который вы создаете, должен быть одинаково открыт и для героев и для неиграющих персонажей.

Со всеми этими соображениями в памяти, вы можете использовать, описанную ниже, систему, чтобы создать новые классы. Вы можете изменить эту систему или создать одну из ваших собственных. Метод, используемый здесь даст вам хороший старт.

Чтобы использовать этот метод, выберите различные способности, которые вы хотите для нового класса. Вы должны включить некоторые способности типа боевых. Но другие способности, типа использования заклинаний, необязательные. Каждая способность, которую вы выбираете, умножается на их количество. При выборе способностей для вашего класса, сложите множители. После того, как вы выбрали все способности, умножьте базовую ценность опыта (см. Таблицу 21) на это общее количество. Результат - число единиц опыта, которые ваш новый класс должен заработать, чтобы подняться в уровне.

Требуемые Способности: Для каждой из категорий, выберите один из множителей внесенных в список. Убедитесь, что учли этот выбор наряду со стоимостью.

Таблица 11:
Раса

Раса	Множитель
Люди	0
Другая	1

Таблица 12:
Боевые Способности

Сражается Как	Множитель
Человек 0 уровня *	-2
Монстр	+3
Жрец	0
Воин	+2
Волшебник	-1
Мошенник	-1

Люди 0 уровня никогда не улучшаются в боевом искусстве, независимо от уровня.

Таблица 13:
Используемая Таблица Инстинктивной Защиты

Уровень	Множитель
Инстинктивные Защиты Человека 0 уровня *	-2
Любая другая таблица Инстинктивной Защиты	0

* Люди 0 уровня никогда не улучшаются в инстинктивных защитах.

Таблица 14:
Hit Dice за Каждый Уровень

Уровень	Множитель
1d3	0
1d4	+0.5
1d6	+0.75
1d8	+1
1d10	+2.5
1d12	+4

Таблица 15:
Позволенные Доспехи

Уровень	Множитель
Нет	-1
Ограниченный AC *	-0.5
Все	0

* Ограниченный AC означает, что персонаж может только использовать только доспех AC 5 или худший.

Таблица 16:
Позволенное Оружие

Уровень	Множитель
Ограниченное *	-1.5
Один класс **	-1
Все	0

* Класс ограничен максимум 4 видами оружия, ни одно из которых не может причинять больше чем 1d6 единиц повреждения.
** Класс ограничен одной категорией оружия (рубящим, калящим или тупым).

Таблица 17:
Хитпоинты за Каждый Уровень Выше 9-го

Число	Множитель
+1	+0.5
+2	+2
+3	+2

Необязательные Способности: В дополнение к требуемым способностям, приведенным выше, вы можете выбирать любую из необязательных способностей указанных ниже. Но эти способности увеличат ваш базовый множитель, делая класс более трудным для повышения в уровне.

Таблица 18:
Необязательные Способности

Способность	Множитель
Премия Конституции Файтера	+1
Файтер с Премией Исключительной Силы	+1
Сочувствие Животным	+1.5
Премия +1 при Поражении Существа *	+1
За Начальную Ячейку Навыка	+0.25
Понимать Языки **	+0.5
Аура Защиты, Как у Паладина	+2
Удар в Спину	+1
Использует Любое Жреческое Заклинание	+8
Использует Одну Сферу Заклинаний	+2
Лазает по Стенам **	+1
Обнаружить/Обезвредить Ловушки **	+1
Лечение, Как Паладин	+2
Слышать Шум **	+0.5
Скрываться в Тени **	+1
Учиться и Использует Любую Школу	+16
Учиться и Использует Одну Школу	+3
Передвигается Бесшумно **	+1
Открывание Замков **	+1
Обирание Карманов **	+1
Сила (то есть превращение)	+3
Использует Волшебные Изделия	+1
Другое	+3

* Это применяется только к единственному типу существа (орки и т.д.). Больше чем одно существо может быть выбрано, но множитель увеличен за каждый выбор.
** Персонаж Использует Таблицу 19.

Таблица 19:
Таблица Средних Воровских Способностей

			_____ Базовый Шанс Для _____					
Уровень Вора	Обирание Карманов	Открыв. Замков	Нахождение/ Обезврež. Ловушек	Передвиг. Бесшумно	Скрыват. в Тени	Слышать Шум	Лазать по Стенам	Читать Языки
1	30%	25%	20%	15%	10%	10%	85%	-
2	35%	29%	25%	21%	15%	10%	86%	-
3	40%	33%	30%	27%	20%	15%	87%	-
4	45%	37%	35%	33%	25%	15%	88%	20%
5	50%	42%	40%	40%	31%	20%	90%	25%
6	55%	47%	45%	47%	37%	20%	92%	30%
7	60%	52%	50%	55%	43%	25%	94%	35%
8	65%	57%	55%	62%	49%	25%	96%	40%
9	70%	62%	60%	70%	56%	30%	98%	45%
10	80%	67%	65%	78%	63%	30%	99%	50%
11	90%	72%	70%	86%	70%	35%	99%	55%
12	95%	77%	75%	94%	77%	35%	99%	60%
13	99%	82%	80%	99%	85%	40%	99%	65%
14	99%	87%	85%	99%	93%	40%	99%	70%
15	99%	92%	90%	99%	99%	50%	99%	75%
16	99%	97%	95%	99%	99%	50%	99%	80%
17	99%	99%	99%	99%	99%	55%	99%	80%

Ограничения: Чтобы понизить полный множитель класса, могут быть выбраны ограничения, чтобы влиять на поведение и способности класса. Эти множители вычитаются из текущего общего количества. Герои должны оплатить ограничения их класса.

Таблица 20:
Ограничения

Ограничение	Множитель
Должен Быть Законным	-1
Должен Быть Нейтральным	-1
Должен Быть Добрым	-1
Не Может Иметь Больше Чем, Может Унести	-0.5
Должен Жертвовать 10% Сокровищ	-0.5
Нечеловеческое Ограничение Уровня 9 *	-1
Нечеловеческое Ограничение Уровня 12 *	-0.5
Имеет Этику, Которой Нужно Повиноваться	-1
Не Может Иметь Больше 10-ти Волшебных Изделий	-0.5
Не Может Иметь Больше 6-ти Волшебных Изделий	-1
Не Может Сотрудничать с Одним Классом	-1
Не Может Сотрудничать с Одними Жизненными Ценностями	-1
Использование Способностей Отсрочено до Достижения Высших Уровней**	-0.5

* Если герой не человек.

** Отсроченное использование способностей не позволяет герою использовать силу, пока он не достигает заявленного уровня. Не больше, двух способностей может быть отсрочено. Данжон Мастер определяет уровень, на котором способности станут доступными для использования.

Базовый Опыт: После того как все множители были сложены, вы должны определить единицы опыта, требуемые для каждого уровня. Возьмите получившееся число, и умножьте его на базовую ценность опыта каждого уровня, как показано в Таблице 21. Когда вы закончите, вы будете иметь полную Таблицу единиц опыта для вашего нового класса.

Таблица 21:
Базовые Единицы Опыта

Уровень	Базовый Опыт
2	200
3	400
4	800
5	2,000
6	4,000
7	8,000
8	15,000
9	28,000
10+	30,000/дополнительный уровень

Вы не можете восстанавливать существующие классы, используя этот метод. Стандартные классы имеют преимущества над новыми классами. Стандартный класс героев прогрессирует в уровнях более быстро и, вообще, имеет лучшие способности чем нестандартные герои.

Глава 4
Жизненные Ценности

Жизненные ценности - это описание сложного морального кодекса. Это набросок основных отношений персоны, места или вещи. Это - инструмент для Данжон Мастера. Во внезапных или удивительных ситуациях, они дают Данжон Мастеру оценку реакций существа или мастерского персонажа. Также, они предсказывают типы законов и морали, действующих в данной области. Они воздействуют на использование некоторых высоко специализированных волшебных изделий.

Поскольку все имеет жизненные ценности, имеются некоторые очень важные и не очень важные вещи. Жизненные ценности вовсе не молоток бьющий по головам героев которые плохо себя ведут. Они - не кодекс поведения, вырезанный на камне. Они не абсолютны, и они могут изменяться от случая к случаю. Но жизненные ценности не должны смешиваться с индивидуальностью. Они формируют индивидуальность, но индивидуальность - это не только жизненные ценности.

Жизненные Ценности Героев

Необходимо, чтобы жизненные ценности каждого героя быть отмечены в записях Данжон Мастера на этого героя. Жизненные ценности сильно различны? Они различны достаточно чтобы разрушить партию? Они будут сталкиваться с запланированным приключением или кампанией?

Иногда герои различных жизненных правил обладают настолько радикально различным мироощущением, что это делает их сотрудничество практически невозможным. Например, строгий законно добрый и хаотично нейтральный типы нашли бы свои приключения окрашенными враждебностью и недоверием. Истинный хаотично нейтральный тип сделал бы почти любого, пробующего работать с ним, сумасшедшим.

Имеются два подхода к проблеме жизненных ценностей в группе. Первый, это объяснить эту проблему игрокам. Объясните, почему их жизненные ценности могут создавать проблемы, и посмотрите, соглашаются они или нет. Если необходимо, предложите некоторую корректировку жизненных ценностей, но никогда не вынуждайте игрока выбирать новые жизненные ценности.

В конце концов, это - его герой. Дико различные герои могли бы найти способы работать вместе, делая свои приключения (по крайней мере) забавными и возможно даже успешными несмотря на все проблемы группы.

Второй подход требует, чтобы игроки держали в тайне свои жизненные ценности. Не сообщайте никому, что имеется проблема. Позвольте игрокам играть роли своих героев, и почувствовать эти проблемы на собственной шкуре. Когда проблема возникает, позвольте героям разрешать ее самим. Этот подход лучше подходит для опытных ролевых игроков, но, даже тогда, он может разрушать кампанию. Так как тайна подразумевает недоверие, этот метод должен использоваться с чрезвычайной осторожностью.

Отыгрывание Жизненных Ценностей

В течение игры, обратите внимание на действия героев. Иногда сравнивайте их с жизненными ценностями героев. Обратите внимание на случаи, в которых герой действовал против принципов его жизненных ценностей. Проверяйте тенденции смещения к другим, определенным жизненным ценностям.

Если класс героя требует, чтобы он твердо придерживался определенных жизненных ценностей, предостерегите его, когда предложенное действие, как кажется, противоречит его жизненным ценностям. Позвольте игроку пересматривать его.

Никогда не говорите игроку, что его герой не может делать что-либо из-за его жизненных ценностей. Герои управляются игроками. Данжон Мастер вмешивается только в редких случаях (когда герой управляется заклинанием или волшебным изделием, например).

Наконец по всем пунктам разногласий с вашими игроками, выслушайте их аргументы, когда их понимание жизненных ценностей отличается от вашего. Даже притом, что вы предпринимаете большие усилия при подготовке вашей игры, мир кампании не только ваш - он также принадлежит вашим игрокам.

Жизненные Ценности Мастерских Персонажей

Так же, как хорошо отыгрываемые герои действуют в пределах ограничений своих жизненных ценностей, мастерские персонажи, также, должны действовать согласно своим жизненным ценностям. Разумное и образное использование мастерских персонажей - то, что создает правдоподобный фентезийный мир.

Жизненные ценности - быстрое определение реакций монстров и мастерских персонажей. Это наиболее полезно, когда вы не имеете времени, чтобы проконсультироваться со страницей таблицы, и вы не изобрели полную индивидуальность для каждого случайно встреченного мастерского персонажа. Мастерские персонажи имеют тенденцию действовать в соответствии со своими жизненными ценностями (хотя они не более совершенны в этом отношении чем герои).

Таким образом, хаотично злой гнолл имеет тенденцию реагировать угрозами, и показывать свою силу. Он рассматривает любого, кто обращается к его состраданию, как слабака, и он автоматически подозревает корыстные побуждения в любом, кто пробует быть дружественным. Согласно взгляду общества гноллов, страх и запугивание - это ключи к успеху, милосердие и доброта - для слабого, а друзья хороши только для того, что они могут обеспечивать - деньги, защиту или охрану. Законно добрый торговец, тем временем, имеет тенденцию придерживаться противоположного взгляда на вещи.

Ограничения Жизненных Ценностей Мастерских Персонажей

Помните, однако, что жизненные ценности - это не индивидуальность. Если каждый законно добрый торговец играется как прямой, честный и дружественный товарищ, мастерские персонажи станут ужасно скучными. Только, то что торговец законно добр, не подразумевает, что он не будет торговаться за лучшую цену, или даже не воспользуется преимуществом легковерности некоторых авантюристов, которые приходят к нему. Настоящие торговцы делают деньги, и это не зло запросить столько, сколько герой может заплатить. Хаотично добрый хозяин гостиницы мог бы, и весьма разумно, быть подозрительным или враждебным к группе рваных, тяжело вооруженных незнакомцев, которые вваливаются в его гостиницу поздно вечером. Хаотично злому волшебнику могло бы надоесть одиночество и он был бы счастлив посидеть в небольшой компании у огня, в гостинице.

Чтобы создавать незабываемых мастерских персонажей, не полагайтесь исключительно на их жизненные ценности. Добавьте характеристики, которые делают их интересными, приспосабливая их под жизненные ценности героя. Торговец, возможно чувствуя небольшую вину за запрос чрезмерной цены с авантюристов, мог бы давать следующему клиенту скидку в цене. Хозяин гостиницы мог бы быть невежлив с авантюристами в то время, и быть явно дружественным к другим посетителям. Хаотично злой волшебник мог бы обнаружить, что, хотя он и хотел некоторой компании, ему не нравится

компания, которую он получил. Он мог бы даже уходить оставляя символ своего раздражения, типа превращения головы наиболее неприятного героя в ослиную.

Жизненные Ценности Общества

Не только герои, мастерские персонажи и монстры имеют жизненные ценности. Так как королевство - это собрание людей, объединенных некоторым способом (языком, общими интересами или страхом, например), оно может иметь полные жизненные ценности. Жизненные ценности баронства, княжества или другого маленького региона основаны на отношении жизненных ценностей правителя и большинства населения.

Жизненные ценности правителя определяют природу многих законов страны. Законно добрые правители обычно пробуют защитить свою территорию и делать то, что лучше для всех подчиненных. Хаотично добрые правители пробуют помочь людям, но нерегулярно, обычно не желая создавать широкое законодательство, чтобы исправить социальный вред.

В то же самое время, осуществление законов и отношений, действующих в стране, зависит не от правителя, а от подчиненных. И хотя, законно добрый король выпускает декреты для пользы всех, но его законно злые подчиненные могли бы рассматривать их, как препятствия для них. Взяточничество могло бы стать обычным методом ведения дел.

Если ситуация полностью обратная (законно злой король с главным образом законно добрыми подчиненными), королевство становится несчастным местом, заполненным недовольством относительно господства зла, которое разрушает страну. Король, в свою очередь, обращается к серьезным мерам для подавления критики, создавая даже большее количество недовольства. Ситуация подобна романтичным изображениям Нормана Енгланда, с добрыми и порядочными крестьянами, борющимися со злым ярмом Принца Джона (как в Робине Гуде и Ivanhoe).

Общие жизненные ценности области определены взаимодействием между правителем и населением. Там где правитель и население находятся в гармонии, тенденция жизненных ценностей региона сильна. Когда они конфликтуют, отношения людей имеют самый сильный эффект, так как герои наиболее часто имеют дело с людьми на этом уровне. Однако, конфликт между этими двумя группами, подчиненными и лордом, из-за различий в жизненных ценностях может создавать приключение.

Использование Жизненных Ценностей Местности

Использование общих жизненных ценностей области позволяет быструю оценку отношения к героям, и что может их там ожидать.

Следующие правила дают идеи для всех жизненных ценностей:

Законно добрые: Люди вообще честные, законопослушные и полезные. Они следуют добру (по крайней мере большинство из них это делает). Они уважают закон. Как правило, люди не носят доспехов и оружия. К тем кто делает это, относятся с подозрением или как к нарушителям спокойствия. Некоторые общества имеют тенденцию ненавидеть авантюристов, так как они часто приносят неприятности.

Законно нейтральные: Люди не только законопослушные, они - страстные создатели любой бюрократии. Тенденция организовывать и регулировать все, легко выходит из под контроля.

В больших империях имеются министерства, советы, комиссии, отделы, офисы и кабинеты для всего. Если регион привлекает много авантюристов, имеются специальные министерства, с их собственными специальными налогами и лицензиями, чтобы иметь дело с проблемой. Люди мало обеспокоены эффективностью правительства, пока оно функционирует.

Законно злые: Правительство отличается суровыми законами, применяя тяжелые наказания независимо от вины или невиновности. Законы не предназначены для того, чтобы сохранить правосудие, а лишь, для поддержания статус-кво. Социальный класс критичен. Взяточничество и коррупция - часто обычный путь в жизни. Авантюристы, так как они - посторонние, которые могут быть иностранными агентами, рассматриваются с большим подозрением. Законно злые королевства часто жестоко подавляют восстания угнетенных крестьян, вместо гуманной обработки.

Нейтрально злой, нейтрально добрый и истинно нейтральный: Области во власти этих трех жизненных ценностей имеют тенденцию жить независимо оттого, что правительству кажется наиболее целесообразным в настоящее время. Специфическая форма правительства существует пока правитель, или династия у власти может поддерживать его. Люди сотрудничают, когда их это удовлетворяет, или, в случае истинно нейтральных, когда баланс сил должен быть сохранен.

Такие нейтральные территории часто действуют как буферные государства между странами чрезвычайно различных жизненных ценностей (например, между законно добрым баронством и мерзким хаотично злым княжеством). Они искусно изменяют свою преданность, чтобы сохранить свои границы против агрессии обеих сторон в конфликте.

Нейтрально злые страны имеют тенденцию быть мягкими (но не приятными) диктатурами, в то время как нейтрально добрые страны, чаще всего, "просвещенные" диктатуры. Передача власти обычно отмечается изменениями в правительстве, хотя часто это бескровные удачные перевороты. Имеется некоторая апатия относительно политики и правительства. С авантюристами обращаются так же как со всеми остальными.

Хаотично добрые: Люди следуют добру и пробуют создавать сильное право, но им препятствует их естественная ненависть к большому правительству. Хотя может иметься один правитель, большинству общин позволяется самоуправление, пока они платят налоги, и они повинуются нескольким общим указам. Такие области имеют тенденцию иметь слабые структуры для исполнения закона. Местный шериф, барон, или совет могут нанимать авантюристов, чтобы заполнить эти дыры. Общины часто берут исполнение закона в свои собственные руки, когда это кажется необходимым. Страны на краю обширных империй, далекие от столицы имеют тенденцию иметь этот тип жизненных ценностей.

Хаотично нейтральные: Не имеется никакого правительства. Анархия - правило. Незнакомец в таком городе может чувствовать, как будто он приехал в город сумасшедших.

Хаотично Злые: Люди управляются и живут в страхе, тем более мощном чем сильнее оппозиция. Местный орган власти обычно составляет ряд посаженых боссов, которые из страха повинуются центральному правительству. Люди ищут способы получить власть или удержать ту власть, которую они имеют. Убийство - вполне нормальный метод продвижения, наряду с удачными переворотами, заговорами и чистками. Авантюристы часто используются как заложники в политических играх власти, сразу же устраняемые, когда сами авантюристы станут угрозой.

Изменение Социальных Жизненных Ценностей

В пределах этих жизненных ценностей, конечно возможны, множество других типов правительства. Кроме того, даже в пределах одного королевства или империи, могут иметься области с различными жизненными ценностями. Столица, например, где собираются торговцы и политические деятели, может быть намного более законной (или злой и т.д.) чем отдаленная сельскохозяйственная община.

Жизненные ценности - только один образец социальной организации. Не каждая нация или баронство определена своими жизненными ценностями. Другие методы описания группы людей также могут использоваться: мирные, воинственные, варварские, декадентские, диктаторские и цивилизованные - и это не все возможные описания.

Вы должны лишь посмотреть на сегодняшний мир, чтобы увидеть разнообразие обществ и культур, которыми изобилует царство человека. Хороший Данжон Мастер насытит мир своей кампании экзотическими культурами, созданными его собственным воображением или найденным в местной библиотеке.

Жизненные Ценности Религий

Общие жизненные ценности, также, могут применяться и к религиям. Вера и методы религии определяют ее жизненные ценности. Религия, которая проповедует понимание, работу в гармонии с другими и добрые дела наиболее вероятно законно добрая. Те что подчеркивают важность индивидуального совершенствования и очищения, вероятно хаотично добрые.

Ожидается, что жрецы религии твердо придерживаются ее жизненных ценностей, так как они, как предполагается, служат живым примером их веры. Другие последователи религии не должны точно придерживаться ее жизненных ценностей. Однако, если жизненные ценности персоны очень сильно отличаются от его религии, жрец конечно оправдан в удивлении, почему эта персона твердо придерживается религии, которая оппозиционно настроена в отношении его веры и философии.

Жизненные Ценности Волшебных Изделий

Некоторые мощные волшебные изделия, особенно интеллектуальные, имеют собственные жизненные ценности. Жизненные ценности в этих случаях - не признак моральных свойств изделия. Скорее, это средство ограничения числа и типов героев, способных использовать изделие, так как жизненные ценности владельца должны соответствовать жизненным ценностям изделия, чтобы его магия работала должным образом. Интеллектуальные волшебные изделия, обычно оружие, были созданы с определенной этикой в памяти. Изделие было настроено на эту этику своим создателем.

Эти изделия показывают свои истинные свойства только владельцам, которые имеют те же самые ценности. В руках кого-либо еще, свойства изделия остаются бездействующими. Чрезвычайно мощное изделие может даже вредить герою других жизненных ценностей, который обращается с изделием, особенно, если жизненные ценности героя оппозиционно настроены по отношению к таковым изделия.

Волшебные изделия имеющие жизненные ценности должны быть редкими. Когда изделие имеет жизненные ценности, это - признак большой мощи и цели. Это создает возможности для высоко драматичных приключений, поскольку герои учатся относительно изделия, исследуют его историю, выслеживают его по стране, и наконец обнаруживают его древнее место хранения и преодолевают охрану и ловушки, чтобы защитить его.

Волшебное Изменение Жизненных Ценностей

Второй, более коварный, тип волшебных изделий это те, что изменяют жизненные ценности героя. В отличие от обычных, постепенных методов, которыми изменяются жизненные ценности героя, волшебное изменение жизненных ценностей является мгновенным. Индивидуальность героя подвергается немедленной трансформации, что-то вроде волшебного промывания мозгов. В зависимости от новых жизненных ценностей, изменение может или не может быть немедленно значимым. Однако, вы должны настоять, чтобы игрок отыгрывал новую ситуацию. Не позволяйте ему игнорировать эффекты изменения жизненных ценностей, которые будут иметься в индивидуальности его героя. Действительно, хорошие ролевые игроки будут использовать это как возможность повысить свои навыки.

Жизненные Ценности как Мировой Порядок

В дополнение ко всем его другим использованиям, жизненные ценности могут стать главным центром кампании. Насколько Мир существует в бесконечной борьбе между силами добра и зла, порядка и хаоса? Ответ воздействует на то, как мир кампании создан, как кампания управляется, и как построены приключения. Это также воздействует на перспективы игроков и на их реакции на различные ситуации и события.

В типичной кампании, первичный конфликт в мире - это не борьба между жизненными ценностями. Мир кампании - тот, в котором страсти, желания, совпадения, интриги, и даже достоинство создают события и ситуации. Вещи случаются по многим разным причинам, как и в реальном мире. По этой причине, может быть более легко создать приключения для этого типа кампании. Разнообразие Приключений и волнение зависят от ощущения Данжон Мастером драмы и его способности как рассказчика. Иногда герои обнаруживают великий и отвратительный заговор, но такие вещи - изолированные дела, не часть полной схемы.

Однако, для полностью сознающего Данжон Мастера, из различных мировых порядков мог бы быть более подходящим тот, где Силы разных жизненных ценностей (боги, культы, королевства, элементные силы) активно борются друг против друга. Герои и NPC могут быть агентами этой борьбы. Иногда, они знают свою роль. В другое время, они понятия не имеют об их предназначении в великой схеме вещей.

Даже те редкие кампании, где герои представляют третью силу в сражении, игнорируемые или забытые другими. В таком мире, действия авантюристов могут иметь удивительные эффекты.

Конфликт Жизненных Ценностей

Имеются, и преимущества, и неудобства при построении кампании вокруг борьбы жизненных ценностей. Плюс то, что игроки всегда имеют цель, даже если они не всегда знают об этом. Эта цель полезна при создании приключений. Это дает героям цель и обеспечивает продолжительную сюжетную линию; это гарантирует, что герои всегда имеют что-то, что надо сделать ("Восстановить баланс законных, лояльных последователей!"). А также, ощущение героизма проникает в игру. Игроки знают, что их герои делают что-то важное - что-то, что имеет эффект на историю мира кампании.

При этом подходе, имеются и неудобства, но умный Данжон Мастер может их избежать. Во-первых это вопрос скуки. Если каждое приключение строится вокруг поддержания баланса или сражения за веру, игроки могли бы утомиться всего этого.

Решение - это просто удостовериться, что приключения изменены по цели и теме. Иногда герои борются от имени великой Силы. В следующий раз они путешествуют ради собственной выгоды. Не каждое сражение должно быть колоссальной борьбой добра против зла, или света против тьмы.

Другое беспокойство - то, что все, что ваши герои могли бы иметь их собственные квесты. Такая игровая вселенная - одна из самых массивных и запутанных цепей "причин и следствий". Если X случается здесь, то Y должен случиться там. Большинство приключений нужно соткать в нить сюжетной линии, даже, если кажется, они не ее часть.

Это находится в прямом конфликте с потребностью в разнообразии, и Данжон Мастер должен делать некоторое осторожное манипулирование. Большой квест легко включить в историю, но что случается, когда герои получают некоторое свободное время, чтобы продолжить свое собственное приключение? Что если они необходимы именно тогда? Что случается в их отсутствие? Как они вернутся назад? Что случается, когда кто-то обнаруживает что-то, чего никто, как предполагалось, не знал? Для этих проблем не имеется никаких легких ответов. Творческий Данжон Мастер никогда не будет отдыхать с этим видом кампании.

Наконец, имеется проблема успеха и неудачи. Вселенная с Борющимися Силами имеет тенденцию создавать эпическое приключение. Герои будут вовлечены в события потрясающие землю и иметь дело с космическими существами. Будучи в центре игры, герои принимают большую ответственность (если они не делают этого, они быстро устанут). Это - стандартный ход в беллетристике меча и магии, так что естественно, что это также появляется в ролевой игре меча и магии.

Однако, авторы беллетристики имеют преимущество, перед Данжон Мастерами, они могут заканчивать историю и никогда не возвращаться к ней. В конце книги, с победой хороших парней, мир установлен и дело закрыто. Автор никогда не должен волноваться относительно этого снова, если он не хочет продолжения. Что случается, когда герои выигрывают заключительный конфликт, сражение, которое ставит все на свои места? Что может быть сделано после того, как мир и гармония приходят во вселенную?

Далее, автор знает, кто должен победить. Он начинает, зная что хорошие парни одержат победу. Может иметься много сложностей, но в конечном счете герои выйдут на вершину. Много Данжон Мастеров делают то же самое предположение. ОНИ НЕ ПРАВЫ!!!

Никогда не предполагайте, что герои победят. Что, если они этого не сделают? Что, если силы тьмы и зла выиграют заключительное сражение? Независимо от того, как хорошо ситуация складывается в их пользу, всегда имеется шанс, что герои будут делать что-то столь глупое или неудачное, что они проиграют. Победу нельзя гарантировать. Если это будет так, то игроки будут быстро ощутят это и воспользуются этим преимуществом.

Бесконечный Конфликт

Лучший способ избежать проблем, описанных выше состоит в том, чтобы делать борьбу героев бесконечной. По крайней мере, тот конфликт, что продолжается тысячелетиями - хорош, так как вне сроков службы героев.

Однако, чтобы предохранить игроков от чувства разбитости, и уверенности что они никогда не смогут выполнить что-нибудь значительное, их герои должны быть способны выполнять значительные задачи и выигрывать существенные победы. Сражение Героев за Силы Добра может, в конечном счете, свести на нет возрастающее влияние главного злодея, но они наносят поражение только признаку, но не самой болезни.

Всегда может появиться новая угроза. Возможно сам злой злодей возвращается в новом и еще более отвратительном виде. Данжон Мастер должен подготовить ряд фантастических, но все же реалистичных угроз. Постепенно угрозы увеличиваются, поскольку герои становятся более мощными.

Таким образом, возможно создать кампанию, где Силы разных жизненных ценностей играют активную роль в мире. Это трудно, и имеется много опасностей, но воображение и планирование помогут преодолеть все препятствия.

Жизненные Ценности Как Инструмент

Даже притом, что об этом уже сказано несколько раз, это правило достаточно важное, чтобы его повторить:

Жизненные ценности это инструмент, чтобы помочь ролевой игре, а не дубинка вынуждающая героев делать вещи, которые они не хотят делать.

Данжон Мастер никогда не должен говорить игроку, "Ваш герой не может делать этого, потому что это - против его жизненных правил", если этот герой не находится под некоторым специальным типом волшебного управления. Позвольте игрокам принимать свои собственные решения и делать собственные ошибки. Данжон Мастер имеет достаточно обязанностей и без того, чтобы выполнять работу игроков.

Несмотря на это запрещение, Данжон Мастер может говорить игроку, что данное действие очень расковано, особенно, там где жизненные ценности критичны. Если игрок все еще решает идти вперед, последствия на его ответственности. Не расстраивайтесь относительно того, что случается с героем. Если паладин больше не паладин, ну, в общем, это - жизнь, ведь все изменяется.

Такие предложения не должны быть прямыми. Истинный, Данжон Мастер может спрашивать, "Вы уверены, что это хорошая идея, несмотря на ваши жизненные ценности?" Он может также использовать более тонкие формы намеков, которые ткут заговор приключения. Завтра клерик намеревается продолжить миссию, которая поставила бы под угрозу его жизненные ценности. Этой ночью, у него кошмар, который не дает ему спать спокойно. Утром он бежит к старому предсказателю, который видит плохие предзнаменования и предсказывает страшные результаты. Его святой символ кажется загадочно запятнанным и потускневшим. Свечи начинают мигать и тухнут, когда он входит в храм. Внимательные игроки обратят внимание на все эти предупреждения и могут пересмотреть их планы. Если же они не делают этого, это их выбор, а не Данжон Мастера.

Обнаружение Жизненных Ценностей

Иногда герои пробуют использовать заклинания или волшебные изделия, чтобы узнать жизненные ценности героя или мастерского персонажа. Это очень оскорбительное, если не враждебное действие.

Выяснение

Выяснение у другого героя "Так, что является вашими жизненными ценностями?" Абсолютно невежливый вопрос. В лучшем случае, любой герой, достаточно невоспитанный, чтобы поднять проблему, вероятно, получит очень ледяной взгляд (переходящий в потрясенный ужас у более чувствительных персонажей).

Выяснение у другого героя, каковы его жизненные ценности является бесполезным, так или иначе, законно добрый герой, может почувствовать себя вынужденным сказать правду, но хаотично злой герой конечно не будет. Хаотично злой герой с большим остроумием ответил бы "законно добрый".

Герои могут только говорить, что как они думают, является их жизненными ценностями. Как только они выбрали свои жизненные ценности, но на самом деле, только Данжон Мастер единственный человек в игре, кто знает, где они в настоящее время находятся. Хаотично добрый рейнджер может быть на грани изменения жизненных ценностей - еще одно жестокое дело и он зайдет за край. Но он не знает это. Он все еще думает, что он хаотично добрый.

Использование Заклинания

Использование заклинания, чтобы узнать жизненные ценности героя столь же оскорбительно, как и выяснение этого непосредственно. Это поступок, который начинает поединки и заканчивает дружбу. Наемники и оруженосцы могут решить, что герой, который это делает, слишком уж подозрителен. Незнакомцы часто полагают, что заклинание это прелюдия к нападению и могут бить первыми.

Даже те, кто соглашаются на заклинание, вероятно, настоят чтобы они могли использовать то же самое сами. Использование этих заклинаний, будучи невежливым, указывает на огромный недостаток доверия со стороны заклинателя или спрашивающего.

Способности Класса

Некоторые герои, особенно паладины, обладают ограниченной способностью обнаруживать жизненные ценности, особенно добрые и злые. Даже эта сила имеет довольно большое количество ограничений, чем игрок, вероятно, думает. Способность к обнаружению зла действительно полезна чтобы определить героев или существ со злыми намерениями или тех, кто настолько развращены, что зло поселилось в их душе, а не злой аспект жизненных ценностей.

Только, потому что файтер хаотично злой, не подразумевается, что он может быть обнаружен как источник зла, в то время как он пьет в таверне. В этот момент, он может иметь не особенно злые намерения. С другой стороны, мощный злой клерик, который возможно, совершил так много грязных и отвратительных дел, что аура зла постоянно висит над ним.

Оставляйте Игроков в Неведении

Герои никогда не должны убеждаться в жизненных ценностях других героев. Это - один из наиболее мощных инструментов Данжон Мастера: держать игроков в неведении. Они уделят больше внимания к тому, что происходит, если они сами вывели истинные побуждения, и отношения тех кого они нанимают и с кем сталкиваются.

Изменение Жизненных Ценностей

Рано или поздно, герой изменит свои жизненные ценности. Герой мог бы поменять жизненные ценности по многим причинам, большинство из которых не имеет никакого отношения к игроку "терпящему неудачу" в отыгрывании роли своего героя или к Данжон Мастеру " терпящему неудачу", в создании правильной окружающей среды.

Герои - мнимые люди. Но, подобно реальным людям, они растут и изменяются, поскольку их характеры развиваются. Иногда обстоятельства встают против героя. Иногда игрок резко изменяет свое отношение. Иногда индивидуальность, созданная для героя, кажется, сама тянет его в неожиданном направлении. Это - естественные изменения. Имеется намного большее количество причин для беспокойства, если никакой герой никогда не изменяет свои жизненные ценности в кампании.

Не имеется никакого правила или критерия, чтобы определить, когда герой изменяет жизненные ценности. Жизненные ценности могут изменяться преднамеренно, подсознательно или непроизвольно. Это - одна из тех вещей, которая делает игру веселой. Игроки свободны действовать, и Данжон Мастер решает, входит ли (и когда) изменение в силу. Это призывает к некоторому реальному судебному решению. Имеются несколько факторов, которые необходимо рассмотреть.

Преднамеренное Изменение

Преднамеренное изменение делается игроком. Он решает, что он не хочет больше играть жизненные ценности, которые он первоначально выбрал. Возможно он не понимает их, или они не так забавны, как он вообразил, или ясно, что герой будет иметь более интересную индивидуальность с другими жизненными ценностями.

Все что игрок должен делать - это сделать так, чтобы его герой начал действовать согласно новым жизненным ценностям. В зависимости от серьезности действий и намерений игрока, изменение может быть быстрым или медленным.

Бессознательное Изменение

Бессознательное изменение случается, когда действия героя подходят для других жизненных ценностей, но сам игрок не понимает этого. Как и в случае преднамеренного изменения жизненных ценностей, Данжон Мастер должен отслеживать действия героя. Если Данжон Мастер подозревает, что игрок полагает, что его герой действует в пределах своих жизненных ценностей, Данжон Мастер должен предупредить игрока, что жизненные ценности его героя находятся под вопросом. Бессознательное изменение жизненных ценностей не должно полностью удивить игрока, так или иначе.

Ненамеренное Изменение

Ненамеренное изменение жизненных ценностей вынуждает героя. Наиболее часто это - результат заклинания или волшебного изделия. Ненамеренные изменения немедленные, и предыдущие действия героя имеют мало отношения к изменению.

Отслеживание Изменения

В течение игры, ведите записи действий героев. В конце каждой сессии, пролистайте эти записи, обращая внимание на любое необычное поведение. Обратите внимание, что жизненные ценности, кажутся большинству игроков, соответствующими действиям каждого героя.

Если, в течение нескольких игровых сессий, действия героя последовательно соответствуют другим жизненным ценностям, отличным от выбранных жизненных ценностей героя, изменение жизненных ценностей - очень вероятно. Если несколько действий выводят героя из его жизненных ценностей, изменение должно быть постепенным, а возможно даже временным. Серьезные действия могли бы требовать немедленного и постоянного изменения жизненных ценностей.

Тем временем, паладин мог бы признавать эту опасность и исправляться, предотвращая изменение и сохраняя свое паладинство. Если паладин сжигает деревню, чтобы предотвратить распространение болезни, он совершает серьезное злое действие.

В этом случае, Данжон Мастер оправдан в немедленной замене его жизненных ценностей на законно злые или даже хаотично злые. Герой в конечном счете мог бы быть способен измениться назад к законно добрым жизненным ценностям, но он никогда снова не будет паладином.

Результаты Изменения Жизненных Ценностей

Хотя герои могут изменять свои жизненные ценности, это не то, что проходит легко, так как имеются серьезные последствия. Когда герой изменяет жизненные ценности, он делает больше чем только изменение своей этики. Он изменяет свое восприятие мира и свое отношение к нему. Многое из того, что он узнал в прошлом, зависело от его жизненных ценностей. Когда философские основы его жизни изменяются, герой обнаруживает, что он должен повторно изучить вещи, которые как он думал, он знал.

Имеются два возможных результата изменения жизненных ценностей, в зависимости от ситуации и обстоятельств изменения. Первый результат не имеет штрафов. Этот результат должен использоваться только, когда игрок и Данжон Мастер взаимно соглашаются, что жизненные ценности героя должны быть изменены, чтобы улучшить игру.

Наиболее часто это происходит с героями низкого уровня. Жизненные ценности героя, могут оказаться несовместимыми с остальной частью партии. Герой мог просто быть более интересен для каждого, если его жизненные ценности были бы другими. Неопытные игроки могут выбирать жизненные ценности без их полного понимания. Обнаружив что они просто не любят эти жизненные ценности, они могут попросить изменить их. Такие изменения должны быть сделаны по взаимному соглашению. Так Данжон Мастер, пытается удовлетворять желания своих игроков.

При втором типе добровольного изменения, в случае если, игрок не может доказать, что изменение жизненных ценностей улучшило бы игру. Это вообще вовлекает героев, которые играись согласно одним жизненным ценностям в течение некоторого времени. Здесь, результаты изменения жизненных ценностей серьезны и значимы.

В тот момент, когда герой добровольно изменяет свои жизненные ценности, количество единиц опыта, необходимых для получения следующего уровня (или уровней, в случае мультиклассовых героев) удвоено. Чтобы определить число единиц опыта, необходимых для получения следующего уровня (и только следующего уровня), удвойте число единиц опыта, обозначенное в соответствующей таблице Уровней Опыта.

Например, Делсенора маг начала игру нейтрально доброй. Однако, во время приключений, она регулярно поддерживала униженных и угнетенных, сражаясь за их права и их место в обществе. Ко времени, когда она достигла 5-го уровня, Данжон Мастеру было ясно, что Делсенора вела себя больше как законно добрый герой, и он предложил изменение жизненных ценностей. Обычно, маг нуждается в 40,000 единиц опыта: 20,000 единиц после 5-го уровня, чтобы достигнуть 6-го уровня. Делсенора же должна заработать 40,000 дополнительных единиц опыта, вместо обычных 20,000. Каждые две единицы опыта считаются как одна.

Делсенора начала приключения с 20,000 единиц опыта. Когда оно закончилось, Данжон Мастер предоставил ей 5,300 единиц, поднимая ее общее количество до 25,300. Вместо лишь 14,700 единиц необходимых ей, чтобы достигнуть следующего уровня, она теперь нуждается 34,700 из-за ее изменения жизненных ценностей!

Если изменение жизненных ценностей ненамеренно, удвоенный штраф опыта не используется. Вместо этого, герой, вообще, не зарабатывает никакого опыта, пока его прежние жизненные ценности не восстановлены. Это подразумевает, конечно, что герой хочет восстановить свои прежние жизненные ценности.

Если герой решает, что в конце концов, новые жизненные ценности не настолько плохи, он начинает зарабатывать опыт снова, но удваивающий штраф входит в силу. Игрок не должен объявлять это решение. Если Данжон Мастер чувствует, что герой примирился с ситуацией, это является достаточным.

Например, Беорнхелм Рейнджер по небрежности надевает шлем изменения жизненных ценностей и переключается к хаотично злым жизненным ценностям - то, чего он не хотел делать! Проявляя свое влияние в нем, шлем заставляет Беорнхелма совершать весь спектр разрушительных действий. Хотя он неспособен сопротивляться, Беорнхелм продолжает искать возможность избавиться от проклятого шлема. Наконец, после нескольких несчастных случаев, он сумел обмануть злого мага, ион удалил шлем, после чего он восстановлен к своим предыдущим жизненным ценностям.

Он не получает никакого опыта с тех пор, как он надел шлем и до тех пор, пока он не снял его (хотя Данжон Мастер может предоставить небольшое вознаграждение, если план Беорнхелма был особенно изобретателен). Если бы Беорнхелм не захотел бы обманывать мага, а стал бы работать с ним, изменение немедленно рассматривалось бы выбором игрока. С этого времени Беорнхелм зарабатывал бы опыт, но он должен был бы заработать вдвое больше, чтобы достигнуть следующего уровня опыта.

Герой может изменять свои жизненные ценности в любое время. Однако, если больше чем одно изменение происходит на одном уровне, серьезность штрафа увеличивается. (Герой очевидно страдает от серьезного умственного беспорядка, родственного современному кризису индивидуальности.) Когда герой делает, второе или последующее изменение жизненных ценностей на данном уровне, все единицы опыта, заработанные на этом уровне немедленно потеряны. И герой все еще должен заработать двойной обычный опыт.

Делсенора стала законно доброй. Но теперь она находит законно добрые правила слишком ограниченными. Она смущена. Она не знает во что она верит. Ее голова идет кругом. Герой возвращается к ее прежним нейтрально добрым привычкам. Подавленная своей нерешительностью, она теряет эти 5,300 единиц опыта, которые она уже заработала и теперь должна заработать еще 40,000, чтобы достичь 6-го уровня!

Глава 5
Навыки (Необязательное Правило)

Герой в AD&D Игре, подобно всем остальным, имеет самые разнообразные умения и таланты. Он хорош в некоторых вещах (потому что они используются в его профессии или хобби) и плох в тех которым он учился небрежно или совсем не учился. Эти умения и таланты называются навыками.

Навыки не точно подобны умениям, приобретаемым людьми в школе или в "реальном" мире. Они имеют тенденцию быть нереалистично широкими или узкими, в зависимости от предмета. Рыбацкий навык, например, предполагает, что герой знает все относительно ловли рыбы на удочку и с сетью. В действительности, это - два совершенно различных умения.

Другая крайность это боевые навыки, которые имеют тенденцию быть очень точными, выдвигая на первый план тонкие различия между разными видами оружия. Длинный лук и короткий лук отличаются по размеру, весу, натяжению, длине стрелы и балансу. Каждый из них требует различных методов, чтобы достичь оптимальной меткости.

При использовании навыков, всегда помните, что эти правила не предназначены для отражения действительности. Было бы более реалистичным, если внести в список различные навыки для каждого аспекта средневековой ботаники - садоводство, травоведение, грибоведение и т.д. Но в контексте игры, будет намного лучше, если они сгруппированы под единственным навыком. По одиночке, каждый навык имел бы очень ограниченную полезность, так что все они станут ничего не стоящими. Другие же навыки, особенно оружие, чрезвычайно узки.

Боевые Навыки

Рано или поздно игрок будет жаловаться, что боевые навыки слишком узкие. Но реальная жалоба на то, что правила не позволяют герою делать все, что хочет игрок.

Например, какой-то герой опытен с длинным мечом. Его собирается убить орда кобольдов, и он отступает. К сожалению, он спотыкается и падает, лицом на пол! Его преданный верный длинный меч падает в воду из его руки, а небольшие монстры находятся уже около него. Все еще занятый сражением, герой отбирает короткий меч у самой близкой бестии и начинает сражаться.

В этой точке, Данжон Мастер сообщает игроку что применяет штраф отсутствия навыка. Игрок воет о произволе. "Это ведь тоже меч" стонет он. "Мой герой может использовать длинный меч, я не могу полагать, что вы не будете позволять ему использовать короткий меч! Это - та же самая вещь, только поменьше!" Прежде чем признать протесты игрока, рассмотрите различия в том, что, кажется, подобным оружием.

Общепринятое оружие героя, длинный меч, является рубящим оружием. Он, длинной от трех до четырех футов, тяжелый и сбалансированный к лезвию, чтобы увеличить импульс при рубке. Короткий меч - это колющее оружие. Он, от 12 до 18 дюймов длинной, легок (для меча), и сбалансирован с большинством веса к ручке для быстроты реакции.

Так, в нашем примере, герой вступает в сражение, инстинктивно используя короткий меч - так, как он использовал бы длинный меч. Он пробует рубить, но оружие слишком коротко и легко для рубки. Он пробует блокировать и парировать, и находит, что оружие поглощает намного меньшее воздействие, чем его массивный длинный меч. Он имеет тенденцию попадать по воздуху, потому что он привык к досягаемости и длине длинного меча. Он уходит от баланса, замахи легким оружием слишком трудны. Все эти незначительные ошибки делают его менее эффективным с коротким мечом, даже притом, что он кажется подобным его длинному мечу. Штраф отсутствия навыка начинает иметь смысл.

Далее, боевые навыки - только некоторые из многих факторов, которые должны быть сбалансированы для успешного приключения. Если разнообразные факторы объединяется, чтобы дать герою, чрезмерные боевые премии, Данжон Мастер должны создать ситуации, в которых любимое оружие этого героя - не лучший выбор.

Например, герой, опытный со всеми типами мечей, но больше ни с чем, имеет большое неудобство когда встречает скелетов. Его меч менее эффективен чем палица. В конечном счете, игрок должен будет расширить боевые навыки своего героя, если он хочет процветать в AD&D Игровом Мире.

Минимизация/Максимизация

Иногда игроки обращаются к "минимизации/максимизации" при отборе боевых навыков. Минимизация/максимизация происходит, когда игрок вычисляет всю разницу и числа, преимуществ и неудобств специфического оружия. Решение игрока не основано на его воображении, кампании, ролевой игре или развитии героя. Оно основано на игровой механике: что даст игроку самый большой модификатор и причинит максимум повреждения в любой ситуации.

Некоторое количество минимизации/максимизации неизбежно, и даже хорошо (это показывает, что игрок заинтересован игрой), но не чрезмерное увлечение этим. Сокращение героя до списка боевых модификаторов и бросков кубиков - это не ролевая игра.

К счастью, с этим типом игрока легко иметь дело. Нужно только создать ситуацию, в которой его тщательно выбранное оружие, которое должно бы дать ему максимум во всем, или бесполезно, или ставит его в неудобное положение. Так он внезапно обнаружит недостаток минимизации/максимизации. Невозможно создать комбинацию факторов, которая является пригодной для любой ситуации, потому что ситуации могут очень сильно изменяться.

Наконец, недостаток навыка героя может использоваться, чтобы создать драматическую напряженность, жизненную часть игры. При столкновении с кобольдами, описанным ранее, игрок выл от неожиданности, потому что ситуация внезапно стала намного более опасной, чем он ожидал. Штраф за отсутствие навыка увеличивает риск для героя, а это увеличивает напряженность сцены.

Когда штраф отсутствия навыка используется, чтобы создать напряженность, убедитесь, что разница не слишком сильно складывается против героя. Драматическая напряженность существует только, пока игрок думает, что его герой имеет шанс убежать, даже если это - только слабый шанс. Если игрок решает, что ситуация безнадежна, он падет духом. Его реакция переключится с волнения на отчаяние.

Навыки NPC

Как удобство для Данжон Мастера, неиграющие персонажи приняты, чтобы быть опытными с оружием, которое они несут. Однако, это не всегда, имеет место. Если вы хотите делать мастерский персонаж более легким, чтобы нанести ему поражение или менее опасным, считайте правилом, что он не опытен с его оружием. Это наиболее вероятно в случае простых хозяев гостиниц или горожан, взятых в милицию.

Хозяин гостиницы может быть знатоком дубины (иногда полезной в его деле), но тонкости фехтования не в пределах обычной области его дела. Добавляя или вычитая модификаторы из способностей NPC, игра может быть сбалансирована и обогащена.

Мирные Навыки

Мирные навыки необязательные, но если выбраны, могут быть очень полезны. Если вы неуверенны, использовать ли эти навыки, следующие идеи должны делать решение более легким:

Помощь мирных навыков определяет успех действий героя вне того, что определено основными способностями рас и классов героев. Они обеспечивают полезный шаблон, когда герой пробует строить лодку или вести себя должным образом в суде. Это освобождает Данжон Мастера, для обдумывания более важных частей истории вместо мелких, возможно даже незначительных, деталей.

Но не каждый соглашается с этим! Некоторые Данжон Мастера предпочитают сами обращаться со всеми ситуациями, охваченными навыками. Это требует быстрого ума и хорошей памяти. Как плюс, Данжон Мастер освобожден от ограничений правил. Он может создавать ту сцену, какую он хочет, без того чтобы волноваться, нарушает ли это правила. Но будьте осторожны - это не самый легкий способ судить игру! Попробуйте это, если вы давно мастерите или непосредственный и интересный рассказчик.

Мирные навыки придают герою большее количество глубины. Использованные с умом, они сообщают игроку больше относительно индивидуальности и прошлого его героя и дают ему большее количество инструментов, чтобы работать с ним. Примененные рассудительно и глубокомысленно, мирные навыки значительно увеличивают ролевой потенциал героя.

Однако будьте осторожны, потому что мирные навыки могут иметь прямо противоположный эффект. Они могут стать опорой для игроков, которые не желают ролевой игры, их оправданием не развивать индивидуальность героя или его историю. Некоторые игроки решают, что навыки определили все, что герой знает; они не делают никакого усилия, чтобы развить что-нибудь еще.

Избегайте этого, поощряя игроков, чтобы рыть глубже и исследовать возможности их героев. Просите, чтобы игрок объяснил, почему его герой имеет определенные навыки. Что этот герой делал до того как стал авантюристом? Вопросы подобные этому стимулируют игроков рыться в характерах их героев и их прошлом. Делайте записи причин игрока, и затем вы можете использовать их в течение игры.

Мирные навыки могут использоваться, чтобы определить кампанию и создавать атмосферу. Списки навыков могут быть скроены, чтобы соответствовать определенным регионам или историческим периодам, или определять различия между нациями.

Если дом героев - это рыбацкая деревня, списки могут быть изменены, чтобы позволить всем героям изучать плавание, хождение под парусом, лов рыбы и навигацию по той же самой стоимости (в ячейках навыка). Они - обычные навыки среди людей мореплавания.

В то же самое время, карлики, которые приходят в этот городок с близлежащих гор, должны посвятить дополнительные ячейки, чтобы изучить эти навыки. Молодость проведенная в сухих, твердых туннелях, не подготовила их к жизни в море. Вместо этого, они могут изучать горную промышленность, огранку и другие навыки работы по камню дешево.

Списки навыков в Руководстве Игрока - это только начало. Ваша кампания будет более колоритной, если отдельные списки созданы для различных регионов.

Это все еще оставляет проблему минимизации/максимизации. Игроки поощрены делать интеллектуальные и разумные выборы для их героев, но не за счет ролевой игры. Если собственные списки используются, поощрите игроков написать список навыков, которые они хотят, не видя списки навыков. Затем соберите их, и вычислите, какие навыки герои могут иметь (некоторые могут быть недоступны, а другие слишком дорогие).

Игроки будут все еще запрашивать навыки, как они думают, наиболее выгодные, но по крайней мере выборы хотя бы частично взяты из воображения игроков вместо списка чисел.

Наконец, навыки полезны настолько, насколько сам Данжон Мастер делает их полезными. Как только принято решение использовать навыки в кампании, Данжон Мастер должен стремиться создавать ситуации, где они полезны. Не забывайте создавать столкновения, ловушки и сцены, где навыки имеют практическое применение к текущей проблеме. Иначе, игроки начнут сбрасывать со счетов навыки как трату времени, из-за призрачного шанса расширить своих героев.

В конечном счете, навыки добавляют много богатства, деталей и ролевой игры к кампании при лишь немного увеличенной сложности. Данжон Мастер должен помнить еще несколько правил, а игроки должны принять еще несколько решений при создании героев. Но в общем, игра становиться больше, лучше и веселее.

Добавление Новых Навыков

Списки навыков в Руководстве Игрока обширны, но не всесторонни. Данные навыки - те, что герои будут наиболее часто хотеть или нуждаться, и те, которые имеют существенные, специализированные эффекты, достойные объяснения. Данжон Мастера и игроки будут конечно думать о навыках, которые они хотели бы добавить.

Всегда, когда идея нового навыка приходит, Данжон Мастер - это тот человек, который решает, включить ли его в игру, и каковы его эффекты. Это - не решение игроков, хотя они могут высказывать предложения и давать советы. Только после того, как новый навык одобрен Данжон Мастером, он может использоваться в игре.

Один важный фактор который необходимо помнить - это то, что никакой навык не должен быть вне науки и техники этого века. Не имеется никакого навыка в списке, который позволяет герою строить бензиновый двигатель, и по серьезным основаниям. Бензиновый Двигатель далеко вне псевдосредневекового общества, представленного в AD&D Игре.

В то же самое время, это - фентезийная игра, заполненная волшебными эффектами и странными силами. С магией не так уж невозможно иметь диковинные и удивительные навыки, если игроки и Данжон Мастера хотят этого. Они могут иметь серьезный эффект на игру, однако, и должны тщательно обдумываться.

Большинство новых навыков обычно, имеет отношение к отраслям. Большинство их имеет очень незначительный игровой эффект, если он вообще существует. Они дают герою специализированное знание, но это - до игрока, чтобы найти некоторое его использование.

Герой с навыками стеклодува (изготовителя стекла) не получает большого преимущества. Хотя, если необходимо, он мог бы поддерживать себя, делая маленькие стеклянные пузырьки и другие изделия для местных магов и авантюристов. Однако, мог бы наступить день, когда знание стекла и его изготовления становится жизненным для успеха приключения. Умный игрок всегда ищет способ использовать знание в своих интересах.

Когда игрок предлагает новый навык, сделайте так, чтобы он подготовил описание, что новый навык влечет за собой, и что позволяет. Затем рассмотрите то, как герой мог бы извлекать пользу из этого. Можно не говорить, что игрок пробует получить преимущество (некоторые будут, но давайте им презумпцию невиновности). Вместо этого, полезно вообразить пути, которыми навык мог быть злоупотреблен. Если что-то ужасное или разрушающее игру приходит на ум, установите это. Никогда не позволяйте навык в игре, если он кажется слишком мощным.

Сделайте любые необходимые изменения в описании, а затем предложите их игроку. Если он все еще находит навык приятным (в конце концов секретные способности привлекательны), вводите его в игру и веселитесь. Иногда единственная вещь, которая может сохраняться - это название навыка. Не будьте обеспокоены этим. Большинство игроков будет удовлетворено, Данжон Мастер изменяет, содержание просто, чтобы внести кое-что в игру.

Глава 6
Деньги и Снаряжение

Управление потоком денег - важный путь балансирования вашей кампании. Слишком много или наоборот слишком мало денег может разрушать веселье вашей игры. Дайте вашим героям горы золота, и игра испорчена. Внезапно богатые, они больше не имеют срочной потребности в приключениях, которые надвигающаяся бедность может обеспечивать. Слишком часто они могут выходить из трудных ситуаций через взяточничество или "используя деньги для разрешения проблемы".

Еще хуже, если они пытаются применять современные, капиталистические идеи в псевдосредневековом мире. Они могут пробовать нанять огромное количество волшебников для массового производства микстур и свитков. Они могут основывать цеха, чтобы делать доспехи на сборочном конвейере. Прогресс в организации и производстве, подобный этому, движется во времени медленно, а не внезапно. Вам, вероятно, придется напомнить вашим игрокам ограничиться знанием и отношениями времени.

Одинаково плохо держать ваших героев, слишком бедными. Вы создаете игровой мир для фентезийной ролевой игры. Если герои настолько бедны, что они должны считать каждый пенни, который они тратят, они ведут запущенные и несчастные жизни. Вознаграждайте их, когда они выполняют что-то. Вы не должны всегда разбивать их желание разбогатеть. Только, богатство должно быть медленным и согласованным с уровнем героя.

Денежные Системы

Даже прежде, чем вы играете первую сессию в вашей кампании, вы можете использовать деньги как инструмент при создании вашего игрового мира. Форма и вид денег, ни в коем случае не стандартизированы. Простая денежно-кредитная система, данная в Руководстве Игрока - только упрощенная базовая система. Она не абсолютно истинна для реального, исторического мира и даже не точное отражение большинства фентезийных миров, которые вы находите в книгах. Это - только один способ приблизиться к деньгам.

Краткая История Торговли

Денежно-кредитные системы не всегда основаны на монетах. Много различных форм обмена могут использоваться одновременно. Возьмите, например, реальный мир около 1200 года. Валюта включала находящиеся в обращении золотые и серебряные монеты Византии и Ближнего Востока, монеты монетных дворов Англии, бумажная валюта Китая, раковины cowrie Океании, и вырезанные камни Ацтекских стран. Это были только несколько форм денег, которые они могли принимать.

Товары

Энергичная торговля шла товарами. Зерно, рогатый скот, овцы, шерсть, драгоценности, пищевые продукты и ткани были ценными изделиями. Осторожный Венецианский торговец приплыл бы из Венеции в Англию с грузом шелков, продав их там и купив добрую английскую шерсть (убеждаясь он сделал прибыль), и возвращаясь в Венецию, чтобы продать шерсть за другой груз товаров для Англии.

Кредитные Письма

В конечном счете кредитные письма и контракты росли. Теперь Венецианский торговец мог приплыть в Англию, чтобы забрать шерсть, собранную по контракту с монастырем. Взамен стрижки шерсти в течение пяти лет, он гарантировал бы им платежи в дукатах или флоринах, хотя обычно он привозил им товары, которые они заказали у Венецианских торговцев: шелка, специи, стеклянную посуду или вино. Таким образом он сделал прибыль везя шерсть назад в Венецию и прибыль от закупки товаров для Английского монастыря.

По возвращении в Венецию, инициативный торговец продал бы свой груз торговцу шерсти взамен письма, и затем отнес это письмо стеклодуву и продал его за груз ценного Венецианского стекла.

В то время, письма вели к росту банковских зданий, хотя они сильно отличались от банков которые мы знаем сегодня. Предназначенные главным образом, чтобы финансировать большие дела и обслуживать богатых торговцев, имелось мало средств управления в этих банках. Они не были нужны обычному человеку. Они не были местом хранения ваших денег в течение долгого времени, но зданиями которые гарантировали ценность письма или контракта торговца, и его оплату.

Бартер

Другие экономики, особенно в примитивных странах, работали полностью на бартере. То что человек производил, становилось его деньгами. Фермер оплачивал работу мельника бушелями зерна. Мельник платил своему лорду мукой. Когда мука была испечена в хлеб, пекарь платил батонами хлеба. То что они могли продать за немногие монеты, свежие яйца или роскошь, могли бы быть доступны.

В течение Темных Веков даже жизнь человека могла быть измерена в коровах, лошадях или овцах. Убейте крепостного, и вы должны были за это заплатить - возможно пять овец, часть его лорду а часть его семейству. Стоимость свободного была даже выше. Арендная плата, налоги и штрафы могли быть оценены в золоте или зерне. В конечном счете на объекты была назначена определенная цена. В части средневековой России, меха использовались почти подобно монетам. Белка и горностай, имели ценность и с ними обращались так же, как мы обращаемся сегодня с деньгами.

Поскольку системы бартера стали более сложными, они включали большее количество вещей. Обязательства и пошлины становились частью формулы. Рыцарь получал землю от его лорда, но часть его "арендной платы" была обязательством содержать себя, а часть набором верховых солдат, для службы в армии его лорда в течение 40 дней каждый год. Крепостной был обязан отработать на земле своего лорда и жить в той же самой деревне всю свою жизнь. Вы могли бы принимать экономику, основанную на обязательствах, в вашем мире кампании.

Главным образом, экономики средневекового периода были основаны на комбинации монет, товаров и услуг. Рыцарь мог избежать военной службы, заплатив специальный налог своему лорду. Король мог настаивать, чтобы иностранные торговцы приобретали товары только по бартеру. Пекарь мог быть оплачен небольшой заработной платой за свои услуги. Вообще, изменения происходили медленно, как и средневековый человек, переходивший от системы бартера до основанной на монетах экономики. Таким образом, много различных методов существовали бок о бок.

Монеты

Вообще, страны около друг друга, разделяя общую группу людей или общий язык имеют очень подобные экономики. Страны средневековой Европы регулярно торговали друг с другом и поэтому развивали очень похожие монеты и ценности. Королевства также имеют тенденцию подражать экономике наиболее мощной страны в регионе. Византийская Империя имела устойчивую золотую валюту, и ее монеты были моделью для всех правителей от Багдада до Дании.

Ценность иностранной монеты была основана не только на ее весе, но также и на силе того кто ее выпустил. Византийский бесант не был ограничен своей страной, но он высоко ценился в торговле. Английский торговец принял бы эти монеты от Венецианского торговца, потому что он знал их ценность. Его цена могла бы увеличиваться, если торговец заплатил ему в Персидских динарах. Торговцу, динар не был просто столь ценен как бесант.

Вы можете добавлять колорит к вашей кампании, выбирая различные системы торговли в различных странах. Создавая различные валюты и торговые пути, вы позволяете вашим игрокам лучше узнать различные королевства в вашей фентезийной кампании. Это заставит их обратить внимание и учиться относительно вашего мира. Путешествующий торговец, который торгует за бесанты, становится богатым торговцем из богатых стран Византии, также как и тот, кто имеет дело с hacksilver, из более северных холодных берегов Скандинавии. Эти названия и места создают образы, более неотразимые и захватывающие, чем созданные простыми словами "торговец" или "купец".

Типы Монет

Термины "золотая часть" (gp), "серебряная часть" (sp), и "медная часть" (cp) ясны, и они используются повсюду в этих игровых правилах. Но вы можете их немного улучшить. Люди дают названия монетам, столь же простые как "гривенник" или живые как "золотой двуглавый орел". Мнимое население фентезийного мира не должно быть отлично от настоящего. Средневековая история заполнена различными типами монет, все из которых могут добавлять местный колорит вашей кампании.

Возьмите, например, ситуацию капитана наемников из Аквитании. Через заработную плату, добычу и торговлю он собрал весьма разнообразные монеты. Большинство из его груды - золотые и серебряные монеты Византии - бесант, гиперион или номизма, поскольку они были известны в разное время. Итальянский генерал заплатил ему в монетах, почти одинаково ценных, золотых флоринах и дукатах. Смешаны с ними были другие монеты Итальянских государств - серебряные гросси и экю. У Французов он взял туринский гросси, руанские пенни, и луи. Moorish заложник купил свою свободу серебряными драхмами, а Немецкий торговец оплатил тяжелую пошлину золотыми марками. Часть военных трофеев включает золотые солиды и денарии Древнего Рима, хотя эти монеты так ужасно изношены, что их ценность очень понизилась.

Один из его людей даже натолкнулся на груду hacksilver, правых фигурных скобок! Наконец, от Английских торговцев он получил фунты, шиллинги и пенсы. Ясно что перед капитаном стоит проблема, когда он пробует вычислять, сколько денег он имеет. Что эти монеты составляют в целом?

Бесант, гиперион и номизма были обычными монетами Византийской Империи. Они имели стандартный размер, и драгоценный металл не был смешан со свинцом или медью. Поддержанная властью Императора, каждая монета имела устойчивую ценность. В вашей игре, вы могли бы устанавливать их ценность в одной или двух золотых частях каждая.

Флорин и дукат были монеты различных Итальянских государств. Эти страны, поднялись на мощной торговле, и нуждались в устойчивой экономике. Таким образом их монеты были почти равны бесанту и использовались для торговли по всей Европе. Каждый флорин мог бы быть равен золотой части. Брутто был серебряным пенни и, обычно, 12 их равнялись одному флорину.

Монеты Франции были очень похожи на Итальянские и могли быть оценены также. Луи и су были равны флорину, в то время как туриннские гросси и денары были серебряные пенни. Однако, Руанский пенни был специально добытым и не рассматривался, как ценный большинством купцов.

Средне Восточная драхма была смоделирована с бесанта. Обычно от 12 до 20 их были равны единственному бесанту (6-10, будет равняться одному gp) но в Аквитании, они часто оценивались точно так же как другие серебряные пенни. Золотая марка была не столько монетой как мерой. Обычно полагали, что она стоит шесть Английских фунтов. Имелись также серебряные марки стоящие приблизительно 13 шиллингов, и Скандинавские Ора стоящие 16 пенсов. Но истинная ценность этих монет была той, которую вы могли для них добиться.

Английские монеты включали редко встречающийся фунт, равный возможно одному gp. Более обычны были серебряные шиллинги, официально стоившие 20 за 1 фунт (или половина sp). Ниже шиллинга был пенс, 12 к шиллингу, а ниже пенса был фартинг, четыре к пенсу. Тем временем, непритязательный Руанский пенни, как изображали, был равен половине пенса.

Из древних монет, Римский золотой солид был моделью для бесанта и таким образом почти всех других монет. Он в свою очередь было разделен на серебряные денарии от 12 до 40 равные единственному солиду. Однако, возраст и фальшивомонетчики уменьшили ценность этих монет так много, что их единственная истинная стоимость мог быть найден в том, что они весили. В течение того же самого времени, Скандинавы использовали hacksilver - серебряные драгоценности. Когда они нуждались в оплате, они могли отрезать кусок от нарукавной повязки или правой фигурной скобки и взвесить его, таким образом название hacksilver. Они буквально носили их деньги!

Ясно, деньги никакая не простая и универсальная вещь. Каждая нация и каждая раса имеет свои собственные монеты со своей собственной ценностью. Ваши герои могут путешествовать по многим различным странам и находить давно потерянные сокровища. Это будет намного более возбуждающим для ваших героев, чтобы найти 600 древних тремисса правления Императора Отто 400 годами ранее, чем найти все же другие 600 серебряных частей. С небольшим воображением и исследованием в вашей местной библиотеке, вы можете находить, что много различных монет добавляют колорит вашей кампании.

Расходы

Хотя деньги возбуждающие и важные - для героев, отслеживать ежедневные расходы не очень интересно. Если игроки будут вынуждены делать запись каждой покупки, которую их герои делают, это отнимет очень много времени и, явно, не очень интересно. Лучше просто, собирать с героев ежемесячные расходы на жизнь.

Эти расходы на жизнь полностью охватывают обычную комнату и стол всякий раз, когда герой живет на своей домашней базе. Отдельная плата за пищу и кровать должна делаться только, когда герой путешествует далеко от дома.

Игроки описывают, как хорошо (или плохо) они хотят, чтобы их герои жили. В соответствии с этим Данжон Мастер решает, живут ли они в запущенной, бедной, среднеклассовой или богатой среде. Приведенная ниже, Таблица Расходов на Жизнь, дает примерные базовые затраты для каждой категории.

Запущенные и бедные условия жизни стоят одинаково для всех героев независимо от расы или уровня. Однако, поскольку герой увеличивается в уровне, его потребности увеличиваются согласно (или вне) его средствам. Герои ведущие средний или богатый образ жизни умножают основу расходов на жизнь на их уровень, чтобы определить стоимость. Герои других рас чем преобладающие в области (например, карлики в человеческом городе или люди в эльфийской деревне) удваивают обычную норму платы. Это из-за подозрения и дефицита товаров, к которым герой привык.

Единственный прямой игровой эффект условий жизни - вовлеченный расход, но условия жизни могут также определять некоторые ролевые события и положения в вашей игре. Образы жизни ваших героев даже могут использоваться как отправная точка для многих различных типов приключений.

Запущенные Условия

Грязная солома в прохудившихся конюшнях, навоз на полу хижины вне стен городка, презрение и случайное насилие - все это символизирует запущенные условия жизни. Невероятно, чтобы герои, живущие таким образом, были ограблены (так как никому и в голову не придет, что они имеют хоть какие-то деньги), но они могут быть замучены или атакованы просто для забавы. Их защита законом будет очень небольшой.

Бедные Условия

В бедных условиях, герои извлекают выгоду из некоторой защиты законом, хотя может иметься общее безразличие к их неприятностям. Они должны также справляться с высоким уровнем насилия, периодическими грабежами и случайными поединками.

Средние Условия

Жизнь среднего класса имеет тенденцию быть безопасной и несколько скучной. Герои получают адекватную защиту и не будут главной целью большинства грабителей. Воров чаще всего привлекают дома богатых.

Богатые Условия

Богатые люди получают самые большие выгоды, но они должны также иметь дело с самым высоким уровнем обмана, мошенничества и предательства. Почти все богатые вовлечены в опасные политические маневры, главным образом, чтобы защищать свои собственные привилегии.

После строительства или получения собственной цитадели, герой внезапно приобретает целый новый набор расходов. Герой больше не платит живые расходы, но должен оплатить обслуживание его собственности.

Таблица 22:
Расходы на Жизнь Героев

Образ Жизни	Стоимость в Месяц
Запущенный	3 gp
Бедный	5 gp
Средний	50 gp за каждый уровень
Богатый	200 gp за каждый уровень

Опустошение Казны

Иногда вы обнаруживаете, что дали герою слишком много денег. В то время как расходы на жизнь будут требовать совсем немого (особенно, если герои живут вместе), они почти не разрешают проблему. К счастью, имеются другие пути, которыми вы можете изъять деньги из их рук.

Широкое разнообразие налогов применялось в течение средневековья. Некоторое вызывали минимальное затруднение, в то время как другие были весьма дороги. Герои могли быть вынуждены оплатить виру, плату родственникам убийство кого-то, кого они убили.

Король мог бы потребовать scutage, платы, чтобы избежать военной службы. Специальные налоги могли быть сделаны, чтобы восстановить дороги или мосты. Имеются незначительные налоги, чтобы войти в города в рыночные дни или ходить по улицам как прогуливающийся менестрель. Налоги могли быть потребованы согласно размеру домашнего хозяйства персоны.

В дополнение к налогам, имеются и другие неожиданные затраты. Пожар мог пронестись по поместью героя, требуя дорогостоящего ремонта. Термиты могли наносить ущерб флоту героя. Местный лорд мог потребовать с его вассалов долю дани, которую он должен оплатить врагу. Волшебные тайны и смелое воровство могут также понизить финансовое положение героя.

Всегда найдите интересный и полностью неожиданный подход к изъятию избытка наличных денег у героев. Позвольте им наносить поражение некоторым из ваших попыток опустошить их казну. Позволяйте некоторым из ваших попыток отъема денег терпеть неудачу сразу, если герои совершают некоторое действие. Обратите ваши попытки в приключения. Если вор грабит замок героя, готовьте приключение, где герой может попробовать выследить его. Фактически, он может даже поймать вора, но только после того, как негодяй растратил почти все благосостояние героя!

Расширение Списков Снаряжения

Изделия, приведенные в Руководстве Игрока, ни в коем случае не единственные вещи, когда-либо сделанные в мире, или даже в средневековом фентезийном мире. Они внесены в список, потому что они, наиболее вероятные вещи, в которых герои будут нуждаться. Однако, вы конечно можете добавлять дополнительные или требуемые игроком изделия к этому списку.

Когда вы добавляете изделие в список, во-первых рассмотрите достоверность его присутствия. Учитывая окружение AD&D Игры, добавление танка M4 Sherman, как обычное изделие снаряжения не только не логично, но и вряд ли разумное или мудрое решение.

Как только вы решаете, что новое изделие было бы разумным, вы должны назначить его стоимость. Используйте ваше суждение. Рассмотрите сложность изделия, мастерство, требуемое для его изготовления, и стоимость подобных изделий в списках. Учтя все это, вы сможете назначить соответствующую цену.

Если, позже, вы обнаруживаете, что сделали изделие, слишком дешевым, и все герои покупают его, поднимите цену и скажите, что поставщики не могут не отставать от спроса. Если изделие слишком дорого, вы можете понизить цену, и никто не будет жаловаться.

Изменение Цен

Помните, что цены, приведенные в Руководстве Игрока, не абсолютны. Не имеется никакой причины, почему вы не можете поднимать или понижать цену любого изделия в списках снаряжения. Спрос может увеличивать или уменьшать цену. Различные страны в вашей кампании могут быть известны производством определенных товаров, позволяя им оцениваться выше.

Даже в средневековье, Испания и Ближний Восток были известны своей сталью, Германия пивом, Франция винами, Англия шерстью а Италия доспехами. Эти репутации позволяли устанавливать за эти товары более высокие цены, особенно на законченные изделия.

Жадность также может поднимать цены. Торговцы живут, чтобы делать деньги, так что они обычно будут завышать цены, насколько это возможно. В эти времена, имелось очень мало средств управления или агентств по регулированию цен.

Наконец, авантюристы имеют тенденцию разрушать местные экономики, внезапно вводя в них большие количества наличных денег. Торговцы поднимают цены, чтобы соответствовать этому. Ситуация, мало чем отличающиеся от золотой лихорадки на Клондайке, при которой даже самые простые изделия стоят возмутительное количество денег. Короче говоря, не бойтесь запросить с героев столько, сколько вы хотите. Если им не нравятся цены, они найдут некоторый способ позволить торговцу узнать об их неудовлетворенности.

Снаряжение по Периодам Времени

Списки снаряжения, приведенные в Руководстве Игрока предполагают, что ваша кампания установлена в родовом средневековом фентезийном мире. В практических терминах, это означает, что вы не привязали вашу кампанию к любой специфической дате в истории. Все это совершенно прекрасно и обычно прекрасно работает в фентезийных историях и фентезийных кампаниях, в конце концов, вы ведь имеете дело с фантазией.

Однако, возможно также создать возбуждающие и интересные кампании, которые привязаны к определенным периодам времени, но это будет работать только, если вы знаете кое-что относительно этого периода времени. Это важно! Много людей принимают вещи относительно прошлого без того, чтобы узнать факты. Истина же может быть совершенно другой. Пойдите в библиотеку, и сделайте некоторое предварительное исследование прежде, чем вы начинаете разрабатывать кампанию для определенного периода времени. Даже если вы не делаете такую кампанию, полезно узнать немного больше о средневековой истории. Это только улучшит ваш собственный фентезийный мир.

Не обязательно выбирать для модели точную дату, типа 1237 Лет нашей эры, хотя и не имеется ничего неправильно в этом. История и историки имеют тенденцию делить прошлое в различные периоды, и вы можете сделать то же самое. Четыре различных периода охвачены здесь - Древний Мир, Темные Века, Средневековье и Ренессанс. Каждый период имеет свои особенности и различия, некоторые из которых описаны ниже.

Древний Мир

Это охватывает период великих империй, распространяющихся из Средиземноморья. Большинство оружия и доспехов были сделаны из бронзы, некоторые их железа, и лишь несколько были сделаны из стали. Большинство домашних изделий было глиняными, деревянными, каменными и плетеными. Бронзовое оружие легко тупилось или, в игровых терминах, ломалось или изгибалось, при выбрасывании "1" на Силе Атаки. Стремена не были изобретены, так что герои не могут использовать тяжелые рыцарские копья, и ураганно атакующие нападения, не могут быть сделаны обычными рыцарскими копьями.

Темные Века

Это было периодом после краха Римской Империи, с 450 года нашей эры. До, приблизительно, 1100 года нашей эры. В то время как многое из знаний и культуры древнего мира было потеряно, темные века не были столь суровыми и темными, как думают некоторые. Однако, во многом, это был шаг назад по сравнению с предыдущим веком. В это время было изобретено стремя, позволяя наездникам получить полное использование рыцарского копья.

Средневековье

Средневековье (грубо от 1100 до 1450) - период, в котором проходит большинство фентезийных кампаний. Это был период рыцарства и галантности. Рыцари уходили в Крестовые Походы. Большие каменные замки были построены. Роль купцов и торговцев начала расти. Фактически все изделия в списке снаряжения были доступны в этом периоде времени.

Ренессанс

Самый последний период времени, который должен рассматриваться как установка в нормальной AD&D Кампании, Ренессанс, был временем великих изменений. Крах феодальной системы начался повсюду в Европе. Имелся большой рост в литературе, искусстве и науке. Власть старого дворянства начала уменьшаться, в то время как влияние и богатство торговцев и бизнесменов продолжали расти. Порох и простое оружие изменили лицо войны. Пехотинцы стали более важными чем конница, и доспех не был уже столь же полезен, как это когда-то было.

Таблица 23:

Снаряжение по Периодам Времени

Изделие	Древний Мир	Темные Века	Средневековье	Ренессанс
Арбалет, любой	НД	НД	Д	Д
Аркебуза	НД	НД	НД	Д
Блок и Такелаж	НД	НД	Д	Д
Большой Шлем	НД	НД	Д	Д
Броня Бронзовые Латы	Д	НД	НД	НД
Бумага	НД	Д	Д	Д
Вагон, любой	НД	НД	НД	Д
Веревка Шелковая	НД	Очень Редкий	Редкий	Редкий
Воулг	НД	Д	Д	Д
Глайв	НД	НД	НД	Д
Греческий Огонь	НД	Д	Д	Д
Двуручный Меч	НД	Д	Д	Д
Длинная Пика	НД	НД	Д	Д
Длинный Лук	НД	Д	Д	Д
Древк. Оружие, но не Пика	НД	Д	Д	Д
Замок, любой	НД	плохой	Средний	хороший
Кистень, любой	НД	Д	Д	Д
Колечный Доспех	НД	Д	Д	НД
Кольчуга	НД	Д	Д	Д
Композитный Длинный лук	НД	НД	Д	Д
Конный Доспех Полные Латы	НД	НД	НД	Д
Латы	НД	НД	Д	Д
Ловец Людей	НД	НД	Д	Д
Лупа	НД	НД	НД	Д
Меч Копеш	Д	НД	НД	НД
Папирус	Д	НД	НД	НД
Парусное Судно	НД	НД	Д	Д
Подзорная Труба	НД	НД	НД	Д
Полные Латы	НД	НД	НД	Д
Полуторный Меч	НД	Д	Д	Д
Разбойничий Доспех	НД	НД	Д	Д
Рыцарские Латы	НД	НД	Д	Д
Стекло	НД	Д	Д	Д
Стеклянная Бутылка	НД	НД	Д	Д
Телега Пони	НД	НД	Д	Д
Турнирное Рыцарское Копье	НД	НД	Д	Д
Тяжелое Рыцарское Копье	НД	Д	Д	Д
Тяжелый Боевой Конь	НД	Д	Д	Д
Утренняя Звезда	НД	Д	Д	Д
Фонарь, любой	НД	НД	Д	Д
Колчан для Болтов	НД	НД	Д	Д
Чулки	НД	НД	Д	Д
Шелковая Одежда	НД	Очень Редкий	Редкий	Редкий
Ярмо Лошадиное	НД	НД	Д	Д
Ятаган	НД	Д	Д	Д

НД - Не Доступный, Д - Доступный

Редактирование Списков Снаряжения

Когда вы устанавливаете вашу кампанию в определенном периоде времени, вы можете захотеть изменить списки снаряжения, чтобы отразить изменения в готовности и цене. Некоторые предложенные изменения внесены в список в Таблице 23. Подобно базовым описаниям, таблица - не 100% точная. Вместо этого, она отражает, использовались ли обычно изделия в этом периоде времени. Например, кистени (как сельскохозяйственный инструмент) существовали с незапамятных времен. Однако, обычно они не использовались как оружие в большинстве периодов времени, кроме случаев критического положения. Делая дальнейшие исследования, вы можете очищать и расширять этот список.

Качество Снаряжения

Принято, что большинство снаряжения, которое герой покупает примерно среднего качества - ни слишком плохой работы и не слишком сложное. Таким образом, оружие годно к применению, с крепкой ручкой и острым лезвием. Металл не закален настолько плохо, чтобы делать лезвие безнадежно ломким. Лезвие не гравировано, а рукоятка не инкрустирована золотом. Все изделия для повседневного использования, и его полноценность и функциональность с лихвой заменяет искусность изготовления.

Однако, качество может сильно изменяться от изделия к изделию. Для некоторых изделий важно знать его качество, так как это воздействует на игровые параметры. Три вида изделий, где качество наиболее существенно это: замки, лошади и оружие. В других случаях, качество становится важным только, если вы или один из ваших игроков хотите изделие исключительной красоты или исключительно дрянного изготовления.

Качество Замка

Качество замка может увеличивать, уменьшать или оставлять неизменным шанс открывания этого замка вором. Чем выше качество замка, тем тяжелее это для вора, чтобы открыть его. Таблица 24 приводит список замков различного качества и количество, которое они добавляют или вычитают из процентного шанса вора, чтобы открыть его. Если иначе не отмечено, примите, что все замки имеют хорошее качество.

Таблица 24:
Качество Замка

Качество	Модификация
Ужасное	+30%
Плохой	+15%
Хороший	0%
Превосходный	-20%
Высшее	-40%
Мастерское	-60%

Качество замка не может быть определено только по его виду. Действительно, одна из самых распространенных уловок мастера, это замаскировать трудность замка, помещая его в дешево выглядящий футляр. Вор может изучить качество замка, только делая попытку его открыть. Эта попытка может и не быть успешной ("Ну и дела, этот замок должен быть действительно превосходной работы. Он - намного хитрее, чем выглядит.")

Качество Лошади

Другой случай, где важно качество, это тело лошади. Имеется огромное различие между чистокровным жеребцом и старой клячей. И это на первый взгляд не всегда очевидно, хотя обычно довольно легко отличить худую, заморенную старую кобылу от отличного жеребца. Покупка лошади - то, чем герои всегда должны заниматься с осторожностью, чтобы какой-нибудь недобросовестный барышник легко на них не нажился.

Далее, лошади часто имеют раздражающие черты, которые могут делать их менее чем приятными. Таблица 25 приводит список различных качеств лошадей и эффектов каждого. Обратите внимание, что не на всех лошадей должно быть назначено качество. Для простоты, вы можете предполагать, что все лошади имеют среднее качество.

Таблица 25:
Качество Лошади

Качество	Модификатор Нормы Передвижения	Модификатор Способности Переноса	Модификатор Стоимости
Кляча	50%	25%	--
Заезженная	75%	50%	--
Средняя	-	-	--
Отличная	133%	125%	X2
Чистокровная	150%	133%	X4

Модификатор Нормы Передвижения: Множитель, применяемый к норме базового перемещения для этого типа лошади. Заезженный легкий боевой конь имел бы норму передвижения 18, 75% от нормальных 24. Отличный легкий боевой конь имел бы норму передвижения 32, на треть больше чем обычно. Доли должны быть округлены вниз.

Модификатор Способности Переноса: Процент от базового веса, который лошадь может нести. Кляча может нести только 25% того, что обычная лошадь того же самого типа, в то время как чистокровная может нести на треть больше чем обычная. Снова, доли должны быть округлены вниз.

Модификатор Стоимости: дает общую идею относительно увеличения цены, которая должна относиться к лошади. Лошади Низкого качества не имеют отрицательных модификаторов, так как торговцы всегда будут стараться получить за лошадь, по крайней мере, среднюю цену. В этом случае, это работа игрока, чтобы сбить цену.

Черты Лошади (Необязательное Правило)

Каждая лошадь имеет одну или две черты, которые определяют ее "индивидуальность". У плохих лошадей, эти черты в общем нежелательные, но даже хорошие лошади могут иметь неприятные причуды. Для каждой лошади, определите черты по Таблице 26, используя колонку, соответствующую качеству лошади. Настоятельно рекомендуется, чтобы вы сами выбрали черту, а не беспорядочно, так как эти черты могут сильно увеличивать юмор и колорит вашей кампании.

Битеры имеют тенденцию кусать своих наездников или ведущих, неудобная, но не опасная привычка. Кикеры иногда, кажется, лягаются, не по команде, а только, когда герой не хочет, чтобы это случилось. Лучшая идея состоит в том, чтобы не следовать за Кикером слишком близко. Fence-chewers подобен битерам за исключением того, что они, кажется, имеют вкус к дереву вместо наездника. В то время как жевание забора может быть вызвано плохой диетой, от этой привычки трудно избавиться.

Таблица 26:
Черты Лошади

D10	Кляча, Заезженная и Средняя	Отличная и Чистокровная
1	Кусается	Встает на Дыбы
2	Лягается	Костистая
3	Идет шагом	Кусается
4	Не идет галопом	Выбирает Наездника
5	Жует заборы	Разворачивается
6	Иногда Останавливается	Упряма
7	Обтирает заборы	Лягается
8	Встает на Дыбы	Прыгает
9	Необученная	Знает уловку
10	Используйте Другую Колонку	Используйте Другую Колонку или выбор Данжон Мастера*

* Другие возможности включают здоровая, бесстрашная, пугливая, сильная, твердая, нежная, устойчивая и т.д.

Некоторые лошади имеют по-видимому злонамеренную тенденцию идти шагом, когда они нагружены и ведутся в поводу, а затем отказываться двигаться. Некоторые отказываются идти галопом, если не понукаются. Некоторые упрямые лошади останавливаются в середине марша, и дальше их почти нужно тянуть вперед. Другие получают почти человеческое удовольствие при обтирании заборов, стен и деревьев, пробуя освободится от своего наездника. Встающие на дыбы лошади всегда неприятны, хотя, по крайней мере, обычно наездник может почувствовать напряжение лошади непосредственно перед тем, как это случается.

Необученные лошади, даже не используемые для верховой езды, не знают основных команд: левый, правый, быстрее или медленнее. Они делают то, что как они думают, от них хотят, но это не всегда правильно.

Некоторые, хотя и обученные, являются прямыми и упрямыми, думая, что они знают больше чем их наездники, и пробуя делать то, что хочет. Лошади с единственным наездником были обучены слишком хорошо, и признают только одного владельца. Со временем они могут привыкнуть к новому владельцу, но они не будут хорошо относится к другим людям, даже друзьям владельца. В редких случаях лошадь может фактически знать небольшую уловку, обычно изучаемую без специального обучения. Эти уловки очень просты: прибежать на свист, идти назад при рывке узды, или разворачиваться, когда наездник сжимает ее коленями.

Особенно живые лошади имеют собственные специальные причуды. Некоторые, кажется, не могут двигаться в медленном устойчивом темпе. Каждый шаг - тряска, показывая костистую поездку. Другие рождены прыгающими, делая почти каждый загон или забор случайными препятствиями. Немногие сварливые будут внезапно идти задом в самые удивительные моменты, особенно посреди боя. Когда лошадь делает это, это не настолько страшно, как сама реакция страха и неожиданности. Многие наездники были сброшены этим внезапным ходом.

Риск при Покупке Лошади

Кроме качества и причуд лошадей, имеются и другие причины быть осторожными при покупке лошади. Воровство лошадей всегда было популярным во все времена, и наказания были часто одинаково серьезны, и для вора, и для покупателя - предполагая, конечно, что покупатель не был принят за вора. Недобросовестные торговцы часто пробуют выдать одних лошадей за других ("Да, клянусь всеми святыми, это - тяжелый боевой конь.") Лошади могут быть не обучены, хотя торговцы всегда говорят, что они были. В то время как легко определить лошадь, не приученную к седлу, было бы не так просто узнать, была ли лошадь обучена для войны.

Герои с навыком езды могут избегать многих опасностей покупки лошади при успешной проверке навыка. Герой должен захотеть использовать навык (но, если он этого не делает, то он дурак). Успешный бросок покажет истинное качество лошади и возможно некоторые из ее очевидных причуд. Естественно, не имеется никакого способа установить происхождение скакуна, если вы не решаете, что лошадь была заклеймена или отмечена некоторым способом. Даже это не может быть ошибкоустойчиво, так как умные воры могут находить способы изменить фактически любую отметку.

Качество Оружия

Качественное оружие - исключительно прекрасного мастерства. Лезвие может быть сделано из самой прекрасной стали, гибкой и острой. Кузнец, возможно, тщательно калил, ковал и закалял сталь для превосходного края. Сам меч может быть отлично сбалансирован, легок в руке, но тяжел при ударе. Имеются много причин, почему меч или другое оружие могли быть лучше среднего.

Отличное мастерство и высокое качество дают оружию премию поражения или премию повреждения. Премия никогда не должна быть больше чем +1. Премия в шансе поражения, для того оружия, которое исключительно хорошо сбалансировано, легко или быстро. Оружие из отлично закаленной стали, или тщательно выкованные лезвия, получают премию повреждения. Металл сохраняет бритвенную остроту, проходя через доспех, как горячая игла, через воск. Поскольку тупое оружие полагается на массу и воздействие, оно редко получает премию повреждения. Оно получает премию, потому что оно было тщательно сделано и сбалансировано.

Качество оружия не так уж очевидно средней персоне. В то время как любой кто использует оружие получает премию его качества (даже если он не понимает этого), только герой, опытный в этом типе оружия или опытный в изготовлении оружия может немедленно признавать истинное мастерство, которое использовалось при создании оружия.

Но даже тогда, герой должен испробовать оружие, чтобы узнать его истинную ценность. Однако, по некоторым причинам, торговцы почти всегда, кажется, знают ценность своего товара (по крайней мере успешные торговцы). Таким образом, качественное оружие стоит от 5 до 20 раз больше, чем обычное.

В вашей кампании, вы могли бы хотеть создать NPC или области, известные за их прекрасное качественное оружие. Так же, как Дамасская сталь была оценена в реальном мире за ее прекрасную силу и гибкость, данное королевство, город или деревня может быть отмечена за производство мечей или другого оружия. Марка определенного кузнеца мечей и его учеников может быть уверенным признаком качества. И вставляя одну или две таких (отдаленных и трудных в достижении) области в вашу кампанию, вы увеличиваете глубину и детальность вашего мира.

Украшение

В то время как украшение не имеет никакого эффекта на функциональность изделия, оно увеличивает его стоимость. Украшенные изделия могут также увеличивать статус владельца как человека богатства и влияния. Конечно, это также отмечает героя как цель для воров и грабителей.

Среди наиболее популярных типов украшения: установка драгоценных камней, гравировка, чеканка, инкрустирование, живопись, металлизация, вырезание и золочение. Обычные изделия также могут быть сделаны из редких и фантастических материалов - возможно столь же простых как шелк или чудесно редкой и невероятно податливой кожи только что вылупившихся драконов. Стоимость таких изделий зависит от трудности и умелой работы. Это лучше для вас, чтобы решить цену (высоко раздутую к оригиналу), хотя 10 обычных стоимостей могут использоваться как стартовое число.

Доспех из Необычных Металлов (Необязательное Правило)

За исключением бронзовых лат, принимается, что все металлические доспехи сделаны их довольно обычной и все же крепкой формы стали. Однако, это не всегда истинно.

Так как это фентезийная кампания, не имеется никаких причин, по которым доспехи не могут быть сделаны из редких или фантастических металлов. Различные металлы имеют различные свойства, которые должны быть приняты во внимание, когда эти доспехи используются. В Таблице 27 приводиться несколько различных типов металлов и эффектов которые они имеют на Армор Класс, вес и стоимость.

Таблица 27:
Необычные Металлические Доспехи

Металл	Модификатор AC	Модификатор Веса	Множитель Стоимости
Адамантит	+1	-25%	x500
Бронза	-1	0	x2/3
Эльфийская Сталь	0	-50%	**
Прекрасная Сталь	0	-10%	x2
Золото	-4	+100%	x3*
Железо	0	+25%	0
Серебро	-2	0	x2*

Модификатор AC никоим образом не подразумевает, что доспех имеет волшебные свойства, а только то, что материал лучше или хуже чем обычный. Таким образом, никакие премии не получены для инстинктивных защит и т.д.

* Герой должен обеспечить необходимое количество металла, чтобы делать комплект (определено весом). Кроме того, герой должен умножить обычную стоимость доспеха на приведенный множитель и оплачивать ее как стоимость изготовления.

** Эльфийские доспехи обычно не могут покупаться, а дарятся как подарки тем, кого эльфы считают достойными.

Повреждение Снаряжения

Обычно, определенное повреждение не применяется на снаряжение под AD&D Правилами. Это не подразумевает, что снаряжение никогда не повреждается или не ломается. Вместо этого, принимается, что безотносительно к обычному износу, все повреждения, которые изделие может иметь (типа вмятин на комплекте лат), восстановлены во время периодов (дней или месяцев) бездеятельности.

Файтер проводит время в лагере, ухаживая за своим оружием, исправляя разрывы в своей кольчуге и выпрямляя вмятины на нагруднике. Вор восстанавливает снаряжение, которое приглушает звон его металлических застежек. Маг шьет заплаты на свою одежду. Все герои имеют вполне достаточное время, чтобы делать ремонт. Это не очень интересно для ролевой игры, так что принято, что все герои обслуживают свое снаряжение.

Однако имеются времена, когда герои или ваши NPC захотят разрезать веревку, сломать палку или разрубить лямку рюкзака. Определенное повреждение должно быть сделано, чтобы достичь определенного эффекта. Имеются два пути, которыми такое нападение может быть сделано. Первый - это напасть на определенную точку или область с оружием, например, разрезая веревку, которая поддерживает тяжелый занавес. Второй - это нападение, которое ударяет все в данной области со значительной силой, например, валун, приземляющийся на рюкзак героя. Первое нападение использует Армор Класс и хитпоинты повреждения. Второе нападение использует инстинктивную защиту.

Когда герой пробует повреждать определенную часть изделия, чтобы определить эффект, используйте здравый смысл, ведь специфическое оружие может иметь преимущества против некоторых материалов. Попытка разрезать пустой мешок палицей бесполезна. Попытка рубить дверь кинжалом тоже бесполезна (если герой не имеет достаточно времени). Убедитесь, что вы рассматриваете твердость изделия и количество времени, которое герой имеет. Палица может использоваться, чтобы выбить деревянную дверь, но топор будет быстрее. Но топор не будет делать многого с каменной стеной.

Если герой имеет соответствующее оружие, определите Армор Класс изделия. Оно может быть достаточно широким, чтобы по нему было “невозможно промахнутся", или столь же точным как определенная ценность Армор Класса.

Игроки не должны бросать кубики, чтобы видеть, поражают ли они некоторые изделия. Такие изделия включают большие неперемещаемые изделия, на которые герои нападают холодным оружием: на двери, бочки или гору рюкзаков на полу. Другая беспроигрышная ситуация включает нападения метательным оружием на огромные объекты (достаточно большие, чтобы заполнить область видимости героя), подобно широкой стены сарая.

Некоторые нападения требуют Силы Атаки (бросание платка в полноразмерное зеркало, например). В случаях подобных этому, назначьте Армор Класс цели, учитывая размер, движение и твердость объекта. Деревянное древко имеет минимум АС 7. Металлический жезл примерно той же самой толщины имеет АС 0. Веревка имеет АС 6, лучше чем деревянное древко, потому что веревка более эластична и менее ломка. Если объект маленький или перемещаемый, АС должен быть лучше. Веревка молотьбы становится АС 3 или 4. Разрушение маленького пузырька, когда он лежит на полу, могло быть АС 2 или 1.

Наконец, при попытке поражать очень определенное место, дополнительный штраф за точное попадание должен применяться. Стрельба в яблочко или разрезание вражеского рюкзака в бою, трудные подвиги из-за необходимой точности.

Вы должны также решить, сколько повреждения изделие может получить прежде, чем оно сломано. Таблица 28 дает стандартный диапазон на некоторые обычные изделия и материалы. Заключительная колонка в таблице показывает типы наиболее вероятного нападения, способного причинить повреждение изделию, хотя и другие типы также могут быть эффективны. Используя их как руководящие принципы, вы можете определить число хитпоинтов, и назначить их на большинство материалов.

Таблица 28:
Хитпоинты Изделий

Изделие	Хитпоинты	Способы Нападения*
Стул	2-9	Дробящий, Рубящий
Кожа Обычная	2-8	Рубящий, Проникающий
Стеклянная Бутылка	1-2	Дробящий
Стекло/Зеркало	1	Все
Веревка	2-5	Рубящий
Деревянная Дверь	30-50	Рубящий
Деревянное Древко	2-12	Рубящий

* Три способа нападения дробящий, рубящий и проникающий. Каждое оружие классифицируется одним или большим количеством этих способов нападения.

Инстинктивные Защиты Изделий

Когда оружие подвергнуто общей опасности - огонь огненного шара, ледяной холод холодного луча или сокрушительный удар гигантского валуна - бросок на поражение и хитпоинты не применяются. Вместо этого, используется таблица Инстинктивной Защиты Изделия. Эта инстинктивная защита показывает общую способность изделия противостоять эффектам нападения. Она бросается точно так же как обычная инстинктивная защита (см. "Бой").

Инстинктивная защита изделия должна использоваться только, когда изделие не несется героем или когда героя подводит его инстинктивная защита против того же самого нападения. Герой, который успешно спасается от взрыва огненного шара, не должен делать отдельные инстинктивные защиты для своих микстур. Герой, который в этом спасении, потерпел неудачу, не сумел защищать себя и соответственно должен проверить это для его микстур (и вероятно свитков, также). Не все изделия должны проверятся на спасение в каждом случае. Совершенно разумно игнорировать меч и доспех героя в той же самой ситуации с огненным шаром, описанной выше, так как имеется очень маленький шанс, что они будут затронуты.

Кроме того, волшебные изделия более стойки к повреждениям, и получают премии в инстинктивной защите. Изделия с плюсами (+1 меч, например), получают плюс, как премию к броску кубика. Если изделие обладает дополнительными специальными свойствами, оно должно иметь дополнительный плюс за каждое из них. Волшебные изделия без заявленных премий, должны получить премию из-за их силы. Микстура имела бы +1, в то время как разное волшебное изделие могло бы иметь +5 или +6. Далее, если инстинктивная защита против нападения, которому это устройство было предназначено противостоять (например, чрезвычайный холод против кольца согревания), позволяется дополнительная премия +2.

Таблица 29:
Инстинктивные Защиты Изделия

Изделие	Кислота	Сокрушит. Удар	Уничто-жение	Падение	Волшебный Огонь	Обычный Огонь	Холод	Элект-во	Молния
Кость, Слон. кость	11	16	19	6	9	3	2	8	2
Ткань	12	-	19	-	16	13	2	18	2
Стекло	5	20	19	14	7	4	6	17	2
Кожа	10	3	19	2	6	4	3	13	2
Металл	13	7	17	3	6	2	2	12	2
Масло *	16 **	-	19	-	19	17	5	19	16
Бумага и т.д.	16	7	19	-	19	19	2	19	2
Микстуры *	15 **	-	19	-	17	4	13	18	15
Глиняная посуда	4	18	19	11	3	2	4	2	2
Камень, кристалл	3	17	18	8	3	2	2	14	2
Веревка	12	2	19	-	10	6	2	12	2
Дерево, толстое	8	10	19	2	7	5	2	9	2
Дерево, тонкое	9	13	19	2	11	9	2	10	2

* Это спасение, не включает контейнер, а только жидкое содержание.

** Конечно, даже притом, что спасение сделано, изделие вероятно безнадежно смешано с кислотой.

Формы Нападения

Кислотные нападения (Кислота): Предполагается, что имеется или большое количество кислоты, или этот контакт с кислотой длителен.

Сокрушительные Удары (Сокр. Удар): Включает удары дубинами существом гигантского размера или большие. Удары обычными людьми по маленьким хрупким объектом также попадают в эту категорию. Обычный человек не может нанести сокрушительного удара веревке, которая не очень хрупка, но конечно может сделать это с флягой микстуры. Хрупкие изделия брошенные на твердые поверхности, например бутылки, брошенные в стену, также используют колонку сокрушительного удара.

Дезинтеграция (Dis): Применяется только к волшебным эффектам заклинания или способностям подобным заклинаниям.

Падения (Падение): Должны быть больше чем с пяти футов. Если поверхность твердая, используется показанная инстинктивная защита. Если поверхность мягкая, дайте +5 премию в инстинктивной защите. За каждые дополнительные пять футов падения, примените -1 штраф к инстинктивной защите.

Волшебные Огни (Маг. Огонь): Включают огненные шары, дыхание дракона и любое большое пламя, созданное заклинанием или подобным заклинанию эффектом. Необычно горячие обычные огни, типа лавы из вулкана, также должны использовать эту инстинктивную защиту.

Обычные Огни (Обыч. Огонь): Включают походные костры, огонь свечи и жаровни. Очевидно, изделие должно быть в пламени в течение достаточного времени, чтобы быть затронуто.

Холод (Холод): Охватывает любой интенсивный, необычный или волшебный холод. Если температурное изменение постепенно, к инстинктивной защите применяется +2 премия.

Разряд молнии (Молния): Применяется к нападениям заклинанием или подобной заклинаниям силой того же самого названия.

Электричество (Elec): Применяется для тех электрических нападений, которые не несут интенсивности разряда молнии. Электрические угри и волшебные ловушки попадают в эту категорию.

Глава 7:
Магия

Из всех областей AD&D Игры, которую вы будете судить, магия, возможно, наиболее разнообразная и требовательная область. Магия позволяет героям нарушать все естественные законы вселенной, что может привести к непредвиденным, но высоко захватывающим ситуациям. Убедитесь, что вы понимаете, как работает магия в AD&D Игре и различные пути, которыми вы можете управлять ее использованием.

Выбор Волшебных Заклинаний

Один из видов контроля, который вы имеете над силой волшебников - это выбор заклинаний, доступных в начале игры. Каждый волшебник начинает игру с книгой заклинаний, но он не имеет никакой информации относительно того, что эта книга содержит. Вы сообщаете ему об этом. Вы можете выбирать нескольких различных путей. В зависимости от вашего выбора, игрок приобретает заклинания (и их инвертирование) для книги заклинаний своего героя.

Выбор Игрока

Самый простой способ давать волшебные заклинания состоит в том, чтобы передать это в руки игрока: спросите его, какие заклинания он хотел бы иметь. Когда он называет заклинание, попросите его бросить кубик, чтобы видеть, может ли его герой изучать это заклинание. Если он может, игрок пишет заклинание на листе героя. Если не может, один из вас должен обратить внимание, что он не может изучить это заклинание.

Продолжайте делать это, пока все заклинания 1-го уровня не были проверены или пока герой достигает максимального числа заклинаний, которым его герой может научиться (в зависимости от Интеллекта Героя). Это позволяет игроку получать заклинания, которые он хочет, что обычно делает игрока счастливым. Однако, это имеет некоторые недостатки.

Во-первых, игроки имеют тенденцию выбирать заклинания, которые они рассматривают наиболее мощными. В то время как это не плохо, если вы имеете только одного или двух волшебников, целая орда волшебников с идентичными заклинаниями, довольно раздражающая.

Также имеется шанс, что герой пропустит некоторые основные заклинания, которые он действительно должен знать, чтобы функционировать как волшебник: читать магию и обнаружение магии, в частности. Волшебник, который не может прочитать волшебный свиток, лишен одной из важных способностей своего класса.

Имеется даже слабый шанс, что герой не получит никаких заклинаний. Так как не имеется никакого минимального числа заклинаний, которые должен знать герой, волшебник без заклинаний - это едва ли тот тип героя, которого игрок хочет иметь. Если это случается, дайте бедному игроку перерыв, и позвольте ему делать некоторые повторные проверки заклинаний, пока вы не полагаете, что он имеет адекватное число.

Выбор Данжон Мастера

Вы можете автоматически давать герою заклинания читать магию и обнаружение магии и еще четыре других заклинания по вашему выбору. Это позволяет всем героям начинать с тем же самым числом заклинаний. И хотя не обязательно давать каждому герою одни и те же заклинания, вы должны видеть, что каждый имеет примерно одинаковое равновесие сил. Не бросайте кубик, чтобы изучить эти заклинания. Принято, что герой узнал их в течение своего ученичества.

Сотрудничество Данжон Мастера и Игрока

Наконец, вы можете позволить герою начинать с 3d4 (или до предела его Интеллекта) заклинаниями 1-го уровня. Два из них даются автоматически: читать магию и обнаружение магии, которые все волшебники узнают при обучении. Оставшиеся заклинания могут быть, или выбраны игроком, или определены беспорядочно, или выбраны вами.

Если вы выбираете заклинания, убедитесь, что дали игроку справедливый пакет заклинаний, позволяя ему делать разнообразие вещей. Попытайтесь гарантировать, что игрок имеет несколько заклинаний, которые он действительно хочет.

Если герой, специалист в специфической школе магии, вы должны позволить ему узнать одно заклинание из его школы автоматически, наряду с заклинаниями читать магию и обнаружении магии. Все другие заклинания должны быть проверены как обычно или обнаружены.

Приобретение Заклинаний После 1-го Уровня

Как только герой начинает приключения, дополнительные книги заклинаний не будут немедленно появляться, каждый раз, как он повышается в уровне. Вместо этого, герой должен сам найти некоторый способ добраться до дополнительных заклинаний высших уровней. Как и с начальными заклинаниями, имеются несколько путей, которыми это может быть сделано. Любой или все они могут использоваться в вашей кампании.

При Получении Уровня

Во-первых, всякий раз, когда герой достигает нового уровня заклинаний, позвольте игроку одно новое заклинание немедленно. Вы можете сами выбрать это заклинание, позволить игроку выбирать его, или выбирать его беспорядочно.

Объяснение этого просто: Все долгие часы изучения и чтения героя дали наконец что-то реальное и понятное.

Ненужно делать никакого броска, чтобы изучить это заклинание, если вы не позволяете герою выбирать его самому. Если герой - специалист в школе магии, новое заклинание должно быть из этой школы, если имеется доступное заклинание.

Копирование из Книг Заклинаний

Второй способ приобретать новые заклинания состоит в том, чтобы копировать их из книг заклинаний других волшебников. Герой может копировать их у других героев (если они позволят это), заплатить волшебникам NPC эту привилегию (см. Главу 12: Мастерские Персонажи), или получить их из захваченных книг заклинаний. При копировании заклинаний, герой должен бросить кубик, чтобы видеть, может ли герой изучить это заклинание. Никакой герой не может, без волшебной помощи, копировать заклинания уровня, который он не может использовать.

Исследование Свитка

В третьих, герой может исследовать заклинание, используя свиток с этим заклинанием как основу. Время и стоимость, требуемая для исследования половина от обычной, и герой все еще должен проверить, может ли он изучить это заклинание. Независимо от успеха или неудачи исследования, свиток разрушен, т.к. волшебник был должен громко его прочитать, чтобы проанализировать его эффекты.

Исследование Свитка не может быть сделано в приключении. Волшебник, должен тщательно управлять своим состоянием даже, чтобы сделать эту попытку.

Изучение с Наставником

Четвертый путь, и только если вы его позволяете, волшебник может возвращаться к своему старому наставнику и, при удаче, копировать несколько заклинаний с разъяснениями из книги заклинаний его учителя. Используйте этот метод, если, и только если, вы чувствуете, что для героев очень важно иметь больше, чем несколько новых заклинаний, каждый раз как они продвигаются к новому уровню заклинаний. Не позволяйте героям получать этим путем слишком много, или слишком часто, или они всегда будут полагаться на это, не используя свои собственные игровые возможности чтобы развить своих героев.

Контроль Данжон Мастера Над Приобретением Заклинаний

Однако когда герои приобретают новые заклинания, всегда помните, что за это ответственны вы. Вы имеете полный контроль над тем, какие заклинания имеют герои.

Если герой имеет заклинание, которое вы не любите или то, которое часто разрушает или ломает равновесие вашей игры, это - не ошибка игрока. Кто дал герою заклинание? Кто позволил его в игре? Управление приобретением заклинаний это важная ответственность. Тщательно продумайте ваш выбор.

Сохраняя ограниченный выбор заклинаний, вы автоматически увеличиваете их важность и ценность для волшебников в вашей кампании. Простой свиток с одним заклинанием становится реальным сокровищем, если он имеет заклинание, которое волшебник никогда не видел. Это дает игроку выбор. Он может использовать свиток в течение приключения там, где он мог бы быть полезным? Или он должен сохранить его, пока он не сможет найти время, чтобы самому исследовать это заклинание?

Когда герои побеждают враждебного мага, первое беспокойство волшебника будет о его книге заклинаний. Где она? Какие заклинания она имеет? Даже не волшебное изделие подобное книге заклинаний становится очень важным. Зная их ценность, NPC волшебники будут идти на большие жертвы защищая собственные книги заклинаний, тщательно их скрывая, запирая их в тайные сундуки, и рассеивая волшебные ловушки по всем страницам.

Книги Заклинаний

Наиболее важное сокровище волшебника - это его книга заклинаний. Поскольку это настолько важно, и вы, и игроки должны знать некоторые основы относительно них. Что точно является книгой заклинаний? Сколько страниц она имеет? Из чего она сделана?

Все Размеры и Формы

Не имеется никакого стандартного размера или формы для книги заклинаний. Герой не может зайти в лабораторию волшебника или учителя и немедленно опознать его книгу заклинаний, потому что это: самая большая, самая длинная, самая толстая, самая квадратная, самая круглая или самая тонкая книга. И при этом он не может измерять все книги, чтобы найти ту, которая соответствует измерениям книги заклинаний. Размер книги заклинаний и ее форма в значительной степени определены культурой волшебника, который ее имеет.

Рассмотрите, например, книгу, которую вы читаете прямо сейчас. Как одна из этих страниц выглядела бы в другом времени и месте? В средневековой Европе, эта страница была бы наиболее вероятно в 10 или более написанных от руки листов пергамента, возможно украшенных вязью и цветными рисунками. В древнем Китае, эта страница была бы несколькими напечатанными в ручную страницами на цветной бумаге и ограниченными красным кантом. Египтяне использовали бы скрученный свиток папируса, и книга состояла бы из нескольких таких свитков. Древние Вавилоняне использовали бы глиняные таблицы, написанные клинописью и высушенные. Американские индейцы написали бы ее на листах из березовой коры или нарисовали ее на выделанной бизоньей коже.

Письмо и письменные работы сильно изменялись за столетия земной истории. Фентезийный игровой мир не одинаков. Книги заклинаний должны принимать большое разнообразие форм и видов, такое что кажется лучшим для кампании.

Книга заклинаний может быть тяжелым томом, переплетенным кожей со свежими пергаментными страницами. Это может быть собрание свитков папируса, перевязанных красными шелковыми нитями. Это могла бы быть груда глиняных таблиц, написанных клинописью, или дешево выглядящий фолиант, напечатанный на льняной тряпочной бумаге. Это даже могли бы быть тонкие листы тесненного золота между обложками, сделанными из кожи нага.

Если вы не хотите создавать уникальную книгу заклинаний для вашего мира кампании, имеется один стандарт, который вы можете принять: Сравните их с сегодняшними большими справочниками или большими тяжелыми словарями. Даже, если вы создаете уникальные книги заклинаний, этот стандарт должен дать вам некоторую идею относительно соответствующего размера и толщины.

Часто полный набор книг заклинаний волшебника занимает несколько полок его библиотеки, особенно, когда герой достигает самых высоких уровней. В этой точке, для героя больше не практично нести все его книги заклинаний с собой, когда он путешествует. Поэтому, много волшебников решают делать карманные книги заклинаний.

Карманная книга заклинаний более качественная и более портативная версия полных книг заклинаний героя (хотя имеется мало способов, сделать глиняные таблички портативными). В карманной книге заклинаний, волшебник помещает только те заклинания, в которых, как он полагает, он будет нуждаться в путешествии.

Не имеется никакого ограничения, по которому заклинания не могут быть включены в карманную книгу заклинаний, но она имеет ограниченное число страниц. Таким образом, волшебник высокого уровня может нуждаться в нескольких карманных книгах заклинаний, чтобы поместить все заклинания, которые, как он думает, ему необходимы.

Подготовка Книги Заклинаний

Непосредственно сами книги требуют мало специальных материалов, но мастерство их изготовления должно быть точно и безупречно. Даже очень маленькая ошибка при копировании заклинания разрушает ее. Это - не работа для обычного писца.

Причудливые формулы и диаграммы, приводящиеся в книге заклинаний, не могут быть воспроизведены обычными методами средневековой печати. Работа над книгой заклинаний должна быть сделана медленно, вручную и трудолюбиво. Обычное количество времени, необходимое, чтобы подготовить книгу заклинаний, это два дня работы помноженное на уровень заклинаний вводимого заклинания.

Иногда, подготовленные книги заклинаний могут быть найдены в продаже, но довольно мало волшебников захотят доверить успех или неудачу их волшебных усилий, работе других. Редкость тот волшебник, который не готовит своих собственных книг заклинаний.

Материалы, используемые в книге заклинаний должны иметь очень высокое качество. Никакой волшебник не захочет рисковать книгой из-за сырости, заставляющей его чернила расплываться пятнами на пергаменте, и заставляющее заклинание стать извращенным, или кормить ею книжных червей, или позволить ветру унести свободную страницу, или чтобы пролитый реактив превращал всю книгу в промокшую массу.

Осторожная обработка, здравый смысл и качественные материалы необходимы, чтобы предотвратить эти бедствия. Хорошие переплеты или футляры используются, чтобы защитить ее. Чистые листы необходимы, чтобы делать запись заклинаний. Лучшие чернила и самые острые перья должны использоваться для письма. Ароматические составы рекомендуются, чтобы держать книжных червей и моль на расстоянии, а другие приготовления должны использоваться, чтобы защитить ее против грибка, плесени и сухой гнили. Все это стоит денег.

Стоимость Книги Заклинаний

Одна вещь, которую все книги заклинаний имеют общей - это их стоимость. Книги никогда не дешевы, а книги заклинаний волшебника более дорогие, чем обычные.

Материалы и их подготовка, обойдутся волшебнику в 50 gp за каждую страницу. Карманные книги заклинаний, которые являются даже более компактными, стоят 100 gp за страницу.

Сколько Страниц в Книге Заклинаний?

Каждое заклинание требует, количества страниц равного его уровню, плюс 0-5 (1d6-1) дополнительных страниц. Фактическое число страниц, которое требует заклинание, отличается у каждого волшебника. Даже если два или больше волшебника делают запись одного и того же заклинания, число страниц разное, так как имеются различия в почерке и примечаниях.

Далее, никакая книга заклинаний не может иметь больше 100 страниц, никакой обычный не волшебный свиток больше чем 25 страниц, и никакая карманная книга заклинаний больше чем 50 страниц. Таким образом, в лучшем случае книга заклинаний, заполненная заклинаниями 9-го уровня может содержать только 11 заклинаний (99 страниц), оставляя только одну незаполненную страницу, содержащую волшебную защиту (типа заклинания огненная ловушка). И все же, слишком вероятно, что книга заклинаний будет заполнена задолго до 11 заклинаний.

Для удобства в создании книг заклинаний NPC, максимальное и минимальное число заклинаний за каждый уровень и тип книги заклинаний дается в Таблице 30. Таблица предполагает, что все заклинания в пределах книги имеют одинаковый уровень (что может или не может иметь место, особенно для карманных книг).

Кроме того, хотя книга заклинаний никогда не может иметь больше чем ее максимум на данном уровне заклинаний, не имеется никакого требования что книга должна быть заполнена даже их минимальным числом. Диапазоны, данные в следующей таблице предполагают, что книга заклинаний заполнена заклинаниями настолько эффективно, это насколько возможно, оставляя маленькое или никакого места для защитных устройств.

Таблица 30:
Вместимость Книги Заклинаний

Уровень	Стандартная	Свиток	Карманная
1-ый	16-100 заклинаний	4-25 заклинаний	8-50 заклинаний
2-ой	14-50 заклинаний	3-12 заклинаний	7-25 заклинаний
3-ий	12-33 заклинания	3-8 заклинаний	6-16 заклинаний
4-ый	11-25 заклинаний	2-6 заклинаний	5-12 заклинаний
5-ый	10-20 заклинаний	2-5 заклинаний	5-10 заклинаний
6-ой	9-16 заклинаний	2-4 заклинания	4-8 заклинаний
7-ой	8-14 заклинаний	2-3 заклинания	4-7 заклинаний
8-ой	7-12 заклинаний	1-3 заклинания	3-6 заклинаний
9-ый	7-11 заклинаний	1-2 заклинания	3-5 заклинаний

Расширение Школ Магии

В настоящее время, различные школы волшебной магии это просто наброски, определенные лишь в общих чертах. Различные школы могут использоваться как описано, но они испытывают недостаток детализации и, в нескольких случаях, полного диапазона заклинаний. Например, имеется очень мало некромантных заклинаний, что часто обескураживает героев становящихся специалистами некромантами. Не имеется ничего неправильного в этом, ничто не требует, чтобы школы магии были равными. Однако, вы могли бы захотеть настраивать и расширить школы магии, чтобы удовлетворить вашей кампании.

Добавление Новых Заклинаний

Школа может быть расширена просто, добавляя в нее новые заклинания. Некромантная специализация могла быть сделана более привлекательной, если бы был создан полный список заклинаний. Но будьте осторожны, чтобы новые заклинания не сделали школу слишком мощной. В случае некромантной школы, первая реакция, это добавить в нее некоторые из жреческих заклинаний лечения. Однако, это требует роли клерика и делает специалиста некроманта, слишком мощным. В конечном счете, вероятно лучше создать новые некромантные заклинания, заклинания, которые не вовлекают

лечения или делают это только незначительным образом. Осторожное суждение должно применяться при добавлении новых заклинаний.

Расширение Через Детализацию Кампании

Хотя термин "школа" используется повсюду в Руководстве Игрока и этой книге, не имеется никаких правил, чтобы объяснить любые формальные структуры или учреждения. Не имеется никакого твердого и быстрого определения некромантной школы. Так может или не может быть такая школа в кампании. Этот выбор оставлен за каждым Данжон Мастером.

Одна возможность состоит в том, что волшебники изучают их специализацию без формального обучения. Materros Некромант имеет естественную склонность к некромантным заклинаниям, и поэтому он специализируется в них.

Другая возможность - это предположение, что имеются формальные колледжи или академии, где преподаются заклинания. Эти учреждения имели бы собственные иерархии, традиции, правила и процедуры.

Например, Materros Некромант мог бы быть братом Интриги Thar-Zad, некромантного общества. Как признак его высокого положения в пределах иерархии, ему позволяется носить красные и зеленые одежды мастера. Конечно, когда он их носит, его занятие легко идентифицировано теми, кто знают кое-что об Интриге. Это не так уж плохо, так как Интрига Thar-Zad имеет репутацию как опасная и сильная организация. Добавляя такие детали, Данжон Мастер приносит жизнь в свою кампанию. Так он может делать в общем-то ограниченную волшебную школу более привлекательной для игроков.

Исследование Заклинаний

Одна из наиболее часто неиспользуемых способностей волшебника или жреца, это способность исследовать новые заклинания. В руках умного игрока, эта способность кончается мощными и уникальными героями. Так как игрок должен быть сильно увлечен, чтобы делать работу по правилам исследования, это также превосходный метод для использования идей игрока в кампании. Однако, если имеется очень много различных возможностей при исследовании заклинаний, то имеется довольно мало правил для этого. Используйте следующие концепции, как руководящие принципы, когда сталкиваетесь с волшебным исследованием в кампании.

Предложение Нового Заклинания

Исследование Заклинания это не то, что Данжон Мастер делает без игрока, или наоборот. Первый шаг игрока - это решить, что он хочет, чтобы его герой создал. Только после того, как игрок представил предложенное им заклинание наступает черед Данжон Мастера.

Анализ Заклинания

Когда игрок представляет предложенное им заклинание, обговорите его с ним. Что в действительности игрок хочет создать? Является ли это одним и тем же, что он требует, и что заклинание делает? Иногда то, что написано в описании заклинания, и то для чего оно предназначено - две большие разницы. Это должно стать ясным при разговоре с игроком.

Имеются ли уже заклинания или комбинации заклинаний, которые могут делать то же самое? Если заклинание существует в группе героя, делая то же самое, нельзя позволять никакого исследования. Если новое заклинание - это комбинация нескольких заклинаний или более мощная версия более слабого заклинания, его можно позволять, хотя его будет трудно исследовать. Более слабые версии более мощного заклинания конечно возможны.

Игрок пробует получать специальное преимущество перед обычными правилами? Иногда игроки предлагают новые заклинания с невысказанной целью "сломать систему" и, хотя исследование заклинания позволяет герою заходить за край, это - не способ обмануть Данжон Мастера. Новые заклинания должны попадать в пределы системы и стиля существующих заклинаний. Клерики, использующие заклинания огненного шара или маги, излечивающие поврежденных героев противоречат стилям обоих этих классов.

Заклинания, позволяющие изменения в игровых правилах, богоподобные способности или гарантируемом успехе, очень плохи, и не должны позволяться в кампании. К счастью, эта проблема не встает слишком часто. Какие ограничения, как игрок думает, это заклинание имеет?

В своем желании, получить одобрение заклинания, игроки часто создают намного большее количество ограничений и условий, на свои заклинания, чем Данжон Мастер обычно потребовал бы. Убедитесь, что спросили игрока, какие ограничения, как он думает, заклинание имеет.

Решение Проблем Нового Заклинания

Если заклинание кажется недопустимым, сообщите игроку о вашем беспокойстве. Обычно, соглашение может быть достигнуто по любым проблемам.

Однако, если, кажется, не имеется никаких проблем с заклинанием, можно переходить к следующему шагу.

Никогда не одобряйте заклинание сразу, как только оно впервые представлено. Получите описание заклинания, и рассмотрите все пути, которыми им можно злоупотребить. Если некоторое неправильное употребление становится очевидным, установите заклинание, так чтобы этого не могло случиться. Продолжайте делать это, пока все очевидные проблемы и злоупотребления не были установлены. После этого игрок должен иметь шанс увидеть все изменения в своем заклинании. В конце концов, как только Данжон Мастер закончил его править, игрок может больше и не захотеть его исследовать.

После того, как игрок и Данжон Мастер согласился на описании заклинания, Он должен определить уровень заклинания, его компоненты, время и стоимость исследования.

Определение Уровня Заклинания

Уровень может быть определен, сравнивая новое заклинание с уже существующим.

Если заклинание причиняет повреждение, его уровень должен быть в пределах одного или двух от числа кубиков повреждения, которые он причиняет, таким образом, заклинание, причиняющее 5d6, единиц повреждения должно быть примерно 3-го - 5-го уровня.

Если заклинание - это усовершенствование существующего заклинания, оно должно быть, по крайней мере, на два уровня больше, чем это заклинание. Если заклинание - из другой группы заклинаний (жрец, исследующий заклинание

волшебника), оно всегда должно быть более высокого уровня, чем то, которое находится в своей естественной группе. Весьма часто оно, также, будет менее эффективно, чем заклинание прообраз.

Определение Компонентов Заклинания (Необязательное Правило)

Компоненты Заклинания ограничены только вашим воображением, но должны быть соотнесены силой и полноценностью заклинания. Заклинания большой силы требуют существенных или дефицитных компонентов. Заклинания ограниченного использования нуждаются в довольно простых компонентах. Действительно, один важный тип исследования заклинания это создать мощное заклинание с небольшим количеством компонентов.

Определение Времени Исследования

Время исследования требует, чтобы герой, хорошо себя чувствовал. Далее, он должен воздержаться от приключений во время исследования. В течение исследования, волшебники изучают старые рукописи и жреческие работы в поисках новой информации.

Минимальное количество времени, необходимое чтобы исследовать заклинание - две недели за каждый уровень заклинания. В конце этого времени, делается проверка. Для волшебников, она равна их шансу, изучить заклинание (убедитесь, что учли любую специализацию). Для жрецов это проверка Мудрости.

Если эта проверка преуспевает, герой исследовал заклинание. Если проверка терпит неудачу, герой должен потратить еще неделю на изучение, перед тем как попытаться еще раз. Это продолжается пока герой не преуспевает или не откажется.

Стоимость Исследования Заклинания

Исследование стоит денег. Если герой имеет доступ к лаборатории волшебника или соответствующему храму, стоимость исследования 100-1,000 gp за каждый уровень заклинания. Данжон Мастер может сам назначать фактическую стоимость или определять ее беспорядочно.

Лучше базировать стоимость на том, что герой может себе позволить (или немного больше). Также, стоимость исследования может сильно изменяться от кампании к кампании.

Затраты на Исследования - очень важный стимул для героев, продолжать приключения, собирая фонды на поддержание их занятий. И, конечно, волшебник, который не имеет лаборатории, должен оплатить ее сборку. Снова, ее стоимость должна быть немного выше того, что герой может в настоящее время себе позволить, возможно, от 1,000 до 10,000 gp. Как только лаборатория собрана, она остается частью имущества героя.

Жрецы, которые имеющие надлежащего храма, могут оплачивать подобную стоимость (в пожертвованиях или еще как-то), чтобы подготовить маленькую домашнюю церковь. Ни лаборатория, ни церковь не особенно портативны.

Добавление Нового Заклинания к Книге Заклинаний

Как только герой успешно исследовал заклинание, оно добавлено к его спискам или книгам заклинаний. После того, как заклинание исследовано, с заклинанием обращаются как с обычным заклинанием. Герой может захотеть поделиться заклинание с другими (хотя другие волшебники должны бросить проверку, чтобы изучить заклинание) или держать его при себе.

Исследование Дополнительных Волшебных Заклинаний (Необязательное Правило)

Некоторые Данжон Мастера и игроки чувствуют, что несправедливо, если волшебник не может исследовать заклинание просто, потому что он имеет так много заклинаний специфического уровня, как ему позволяется. Данжон Мастер может позволить волшебнику иметь заклинания в его книге заклинаний выше максимума, позволенного Интеллектом героя, при условии, что герой идет на неприятности исследования новых заклинаний.

Все стандартные правила для исследования заклинания применяются. Кроме того, Данжон Мастер должен позволить только те новые заклинания, которые игрок создал сам. Игроки не могут использовать это как оправдание, чтобы добавить заклинание, которое они иначе не были бы способны изучить.

Например, герой не сумел изучать заклинание огненного шара прежде, чем его книга заклинаний заполнена. Хотя игрок все еще может исследовать и добавлять новые заклинания, он не может делать это для заклинания типа огненного шара, которое причиняет 1d4 единиц повреждения за каждый уровень.

Исследуемые заклинания должны быть новыми и оригинальными, это вынуждает игроков быть творческими и вовлеченными. Вне этих ограничений, не имеется никакого предела числу заклинаний, которые герой может исследовать на данном уровне.

Глава 8

Опыт

Эта глава содержит инструкции для определения вознаграждений опытом. В ней также приводятся руководящие принципы относительно вознаграждения опыта вообще. Однако она не обеспечивает абсолютные математические формулы для вычисления опыта в каждой ситуации.

Вознаграждение единицами опыта (XP) - одна из наиболее трудных работ Данжон Мастера. Работа трудна, потому что имеются очень мало правил (и много руководящих принципов) для Данжон Мастера, чтобы на них положиться. Данжон Мастер должен изучить почти все, что он знает относительно единиц опыта от быстрого проведения игровых сессий. Не имеется никакой волшебной формулы или броска кубика, чтобы определить, делает ли он правильную или неправильную вещь. Только время, инстинкт и реакции игроков сообщат ему об этом.

Важность Опыта

Часто говорят, что AD&D Игра - это не игра, где есть "победители и проигравшие". Это правда. AD&D Игра - не игра, в которой игрок выигрывает за счет других. Но в то же самое время там присутствуют, и победители, и проигравшие, в зависимости от того, как хорошо играет группа, и как хорошо она достигает поставленных целей.

Это не подразумевает, что индивидуумы в группе конкурируют друг с другом (победители и проигравшие) или, что различные группы игроков конкурируют друг с другом (как в футболе). Если что-нибудь и есть, это то, что в AD&D Игре игрок конкурирует сам с собой. Он пробует улучшить свою ролевую игру, и развивать своего героя каждый раз, как он играет.

Единицы опыта - мера этого усовершенствования, а число заработанных игроком за игровую сессию единиц опыта - сигнал того, как хорошо, как Данжон Мастер думает, игрок играл игру, и это его награда за хорошую ролевую игру. Как и с любой другой системой наград, имеются потенциальные проблемы.

Слишком Мало или Слишком Много?

Если Данжон Мастер постоянно дает игрокам слишком мало опыта, они становятся расстроенными. Расстроенные игроки не веселятся и, обычно, оставляют игру. Даже если игроки и не уходят, они могут развивать "Это-ничего-не-меняет-так-зачем-беспокоится" отношение. Они прекращают пробовать стараться, и только изображают это, ведь они получат ничтожное количество опыта, играют ли они лучше, или только изображают это.

С другой стороны, игрокам можно давать слишком много единиц опыта, и слишком быстро. В этой ситуации игроки развивают " Это-ничего-не-меняет-ведь-все-равно-впереди-победа " отношение. Они оставляют попытку быть изобретательными и умными, они лишь идут вперед.

Следовательно, Данжон Мастер должен позаботиться, чтобы не дать героям слишком мало или слишком много опыта. Лучший подход состоит в том, чтобы изменять вознаграждения от игры к игре, основываясь на действиях героев. Игроки должны быть вознаграждены согласно тому, как им было трудно, и как хорошо они выполняют различные цели.

Каждая игровая сессия должна иметь цель. Некоторые цели постоянны, и применимы к любой AD&D Игре. Другие зависят от индивидуальной кампании, сюжетной линии, уровня героев и определенного приключения. Все цели должны быть ясные и понятные, которые игроки могут увидеть или расшифровывать из подсказок, которые они получают в течение игры.

Постоянные Цели

Три цели постоянны - веселье, выживание героя и его усовершенствование. Каждая из них должна быть возможна в отдельной игровой сессии.

Веселье

Каждый, кто собрался вокруг AD&D игрового стола, играет в игру. Игры - это развлечение, а развлечение, как предполагается, является весельем. Если игроки плохо проводят время, играя в AD&D Игровые сессии, это заметно.

Поэтому, одна из целей AD&D Игра это веселиться. При этом многое зависит от Данжон Мастера, но игроки могут также вносить свой вклад. Когда игроки что-либо делают, они должны быть вознаграждены единицами опыта, так как они делают игру хорошим опытом для всех. Данжон Мастер, который раздает вознаграждения за добавочное веселье, поощряет большее количество игроков, делать усилие, чтобы внести свой вклад.

Чтобы раздавать единицы опыта за веселье, Данжон Мастер должен рассмотреть следующее:

1. Игрок активно вовлечен в игру? Игрок, который сообщает лишь одну забавную шутку в течение игры, не участвует в ней на самом деле. Однако Данжон Мастер должен быть осторожен, и не штрафовать естественно застенчивых игроков. Вовлечение должно быть измерено в зависимости от индивидуальности игрока.
2. Игрок делал игру веселой для других или веселился за их счет? Второе - не заслуживает никакой награды.
3. Игрок разрушал или сталкивался с ходом игры? Это редко приятно и имеет тенденцию быстро действовать всем на нервы.
4. Игрок был спорщиком или "адвокатом правил?" Адвокаты правил - это игроки, которые указывают на каждое правило в игре и пробуют трактовать даже наиболее неясные правила в свою пользу, часто в ущерб духу игры. Это - определенно не, весело для Данжон Мастера, но Данжон Мастера должны позволять разумное количество расхождений с их решениями. Игроки будут хотеть (и это нужно разрешить) обсудить свои взгляды время от времени. Однако аргументы толкования правил должным образом, лежат вне фактической игровой сессии. Данжон Мастер должен осуществлять управление в данный момент, и лишь затем, после приключения, выслушать комментарии к его решению. Таким образом, игра не прерывается.

Выживание Героя

Выживание героя, от одной игровой сессии до другой - это само по себе награда, и игрок не должен получать единицы опыта, если его герой выживает. Так как имеется много способов возвратить мертвого героя в игру, угроза смерти, хотя и серьезная, теряет часть своей остроты. Игроки должны быть поощрены пробовать оставлять их героев живыми, вместо

упования на воскрешение и желание. Но небольшая награда для поддержания возбуждения в игровой сессии полезна. Это - прямой путь сообщения игроку, что он хорошо играл.

Количество, данное за выживание, должно быть сбалансировано в зависимости от того, что случилось в течение приключения. Герои, которые выжили только потому, что они не делали ничего опасного, или которые имеют так много способностей и хитпоинтов, что они являются почти неуязвимыми, не заслуживают так много единиц опыта, как герой, который пережил верную смерть с помощью своего остроумия. Аналогично, герои, которые выжили после явной неудачи, заслуживают меньше чем те, кто выжили из-за хорошей стратегии и тактики.

Усовершенствование

Единицы опыта - лишь одна из мер усовершенствования героя, и это введено непосредственно в игровую механику. Однако игроки также должны улучшаться, пробуя играть более разумно в каждой следующей сессии. Поскольку игроки узнают все больше относительно игры, кампании и ролевой игры, это должно быть отражено в их единицах опыта. Когда игрок придумывает действительно хорошую идею: решает трудную загадку, делает так, что его герой выводит группу из напряженной ситуации, или только находит новый путь решения проблемы - это стоит единиц опыта. Игроки должны быть поощрены использовать свои умственные способности и вовлекаться.

Временные Цели

В дополнение к постоянным целям, описанным выше, каждая игровая сессия будет иметь некоторые временные цели. Большинство их зависит от приключений. Некоторые могут зависеть от желаний игроков. Оба типа могут использоваться, чтобы поощрить игроков на более эффективную ролевую игру.

Цели Истории

Цели Истории - цели, которые Данжон Мастер придумывает для приключения. Спасите принца, отгоните банду мародерствующих орков, очистите часто посещаемый замок, найдите убийцу последней королевы, отправьтесь за потерянной Gee-Whiz палочкой, чтобы спасти мир - все это цели истории.

Когда Данжон Мастер придумывает историю, он решает, сколько единиц опыта, как он думает герои, должны получить за выполнение ее цели. Это должно зависеть от того, насколько трудным будет это приключение. Если герои успешно выполняют эту цель (что ни в коем случае не гарантируется), они заработают этот премиальный опыт.

Иногда Данжон Мастер не может иметь ясной идеи о цели специфического приключения. В этом случае сами игроки могут иногда обеспечивать цель, или, по крайней мере, подсказку. Слушайте то, что они думают, что они, как предполагается, делают или что они хотят делать. И их идеи могут стать целью приключения. Снова, назначьте единицы опыта, основанные на трудности задачи, если они выполняют ее.

Вознаграждения Единицами Опыта

Имеются две категории вознаграждений единицами опыта: групповые и индивидуальные. Групповое вознаграждение разделено поровну среди всех членов приключенческой партии, независимо от вклада каждого индивидуума. Идея в том что, даже если герой просто является частью группы, которая выполняет что-то, это преподает ему что-нибудь полезное.

С точки зрения игровой механики, это гарантирует, что все герои будут иметь возможность продвигаться в единицах опыта по примерно одинаковой норме. Индивидуальные вознаграждения необязательны, и даются каждому игроку, основываясь на действиях его героя.

Групповые Вознаграждения

Все герои зарабатывают опыт за победу над противником. Здесь надо иметь в виду две важные вещи. Во-первых, это вознаграждение применяется только к противникам или врагам героев, то есть монстр или мастерский персонаж должен представлять реальную угрозу. Герои никогда не получают опыт за убийство невраждебных существ (кролики, рогатый скот, олень, дружественные единороги) или мастерских персонажей (хозяев гостиниц, нищих, крестьян). Во вторых, никакой опыт не заработан в ситуациях, в которых герои имеют подавляющее преимущество над их противниками.

Герой 7-го уровня, который нуждается в еще одной единице опыта, чтобы продвинуться в уровне, не может просто собрать своих друзей и выследить одного орка. Этот орк не имел бы никакого шанса, так что герой не имел бы особенного риска. Если же, тот же самый герой ушел бы ловить его сам, таким образом, рискуя попасть в засаду устроенную бандой орков, Данжон Мастер мог бы давать герою зарабатывать опыт.

Данжон Мастер должен решить то, что составляет существенный риск для героев. Часто достаточно, если герои думают, что они находятся в опасности, даже, если это - не так. Их собственная паранойя увеличивает риск (и увеличивает количество опыта). Таким образом, если партия бежит на группу из пяти кобольдов и убеждена, что за следующим углом имеется еще 50, предполагаемый риск становится реальным для них. В этом случае, награда единицами опыта могла бы быть соответствующей.

Герои должны одержать победу над существом, что не обязательно означает его убийство. Победа может принимать много форм. Убийство врага это очевидно победа; принятие сдачи тоже победа; отступление врага - победа; бегство от врага, который занял эту часть леса, потому что дело становится слишком горячими - тоже своего рода победа.

Существо не должно умереть для того чтобы герои одержали победу. Если герои изобретательно убеждают дракона оставить деревню в покое, это даже лучшая победа, чем победа как превращение животного в драгонбургер!

Имеется пример вознаграждений единицами опыта: Делсенора и Рет, вместе с оруженосцами, были наняты, чтобы извести орков из Wainwode Рощи. После некоторой разведки, они устраивают несколько засад на орочьи партии мародеров. После третьего поражения, орки Wainwode решают, что с них достаточно. Оставляют свою деревню, и пересекают границу холмов, которая отмечает границу этой земли, чтобы поискать более легкой добычи в другом месте.

Хотя Делсенора и Рет заставили орочью деревню из 234 орков уезжать, они получают опыт только за разгром 35 из них, которых они подстерегли в засадах. Хотя они вынудили остальных убраться, впрямую они с ними не сталкивались, и таким образом не подвергались персональному риску. Даже если бы они совершили набег на орочью деревню, Данжон Мастер должен дать им опыт только за тех орков, с которыми они непосредственно столкнулись. Если в деревне они разбили охрану, преследовали их, и заставили их бежать снова, они получат опыт только за первое сражение. После того, как охрана была побита, она не представляла никакой существенной угрозы. Однако, Рет и Делсенора выполнили свою миссию по вытеснению орков, и получили право на вознаграждение XP за завершение цели истории.

Чтобы определить число XP, которое надо дать за преодоление врагов, используйте Таблицу 31. Найдите Hit Dice существа в таблице. Добавьте дополнительный Hit Dice за специальные способности из Таблицы 32, и найдите измененный Hit Dice. Добавьте, что это число к оценке Hit Dice, так, чтобы 1+1 Hit Die существа с +2 Hit Dice специальных способностей стали 3+1 Hit Dice существом для целей вычисления.

Эта формула покажет ценность единиц опыта. Умножьте эту ценность на число побежденных существ, и сложите вместе все полные ценности. Результат - общее количество XP, которое зарабатывает группа. Это количество должно быть разделено среди всех выживших героев группы.

Таблица 31:
Ценность Существа в Единицах Опыта

Hit Dice или Уровень	XP Ценность
Меньше чем 1-1	7
От 1-1 до 1	15
От 1+1 до 2	35
От 2+1 до 3	65
От 3+1 до 4	120
От 4+1 до 5	175
От 5+1 до 6	270
От 6+1 до 7	420
От 7+1 до 8	650
От 8+1 до 9	975
От 9+1 до 10+	1,400
От 11 до 12+	2,000
13+	3,000 +1,000 за дополнительный Hit Die больший чем 13

Таблица 32:
Модификаторы Ценности Hit Dice

Способность	Модификатор Hit Die
Армор Класс 0 или ниже	+1
Пьют Кровь	+1
Оружие Дыхания	+2
Насылание болезни	+1
Высасывание энергии	+3
Летит	+1
Четыре или больше нападений в раунд	+1
Больше, чем обычно хитпоинтов	+1
Высокий Интеллект	+1
Попадание только волшебным/серебряным оружием	+1
Устойчивость к любому заклинанию	+1
Устойчивость к любому оружию, включая 1/2 повреждения	+1
Невидимость по желанию	+1
Заклинания 2-го или более низких уровней	+1
Заклинания 3-го или более высоких уровней (не складывается с предыдущим плюсом)	+2
Магическая сопротивляемость	+2
Метательное оружие	+1
Многократные нападения, причиняющие 30+ единиц повреждения	+2
Паралич	+2
Окаменение	+3
Яд	+2
Обладает волшебными изделиями, годными к употреблению против героев	+1
Регенерация	+1
Одно нападение, причиняет 20+ единиц повреждения	+2
Специальная форма защиты, не внесенная в список	+1
Специальная волшебная форма нападения, не внесенная в список	+2
Специальная не волшебная форма нападения, не внесенная в список	+1
Глотает целиком	+2
Слабость или страх	+2

Например, герои сумели нанести поражение трем оркам, ржавому монстру, и зеленой слизи. Каждый орк стоит 15 XP, так как они по 1 Hit Die каждый и не имеют никаких специальных способностей. Ржавый монстр стоит 420 XP. Он имеет 5 Hit Dice, но получает премию +2 за специальную волшебную форму нападения (ржавеет снаряжение). Зеленая слизь стоит 175 XP, так как ее основа 2 Hit Dice увеличена на 3 за специальную не волшебную форму нападения и устойчивость к большинству заклинаний и оружия. Общее количество премии 640 XP.

Не все свойства и способности внесены в список в Таблице 32. Когда имеют дело с силой не указанной в списке, или используют специальное описание, или сравнивают новую силу с одной из уже определенных.

Другое групповое вознаграждение дается за завершение приключения. Это вознаграждение определено Данжон Мастером, и основано на трудности приключения. Не имеется никакой формулы, чтобы определить размер этого вознаграждения, так как это зависит от слишком большого количества переменных. Однако, следующие руководящие принципы могут помочь вам.

Вознаграждение истории не должно быть больше чем единицы опыта, которые могут быть заработаны, нанося поражение монстрам, встреченным в течение приключения. Таким образом, если Данжон Мастер знает, что имеются примерно 1,200 единиц опыта монстров, вознаграждение истории не должно превысить это количество.

Вознаграждение истории должно дать герою не больше, чем 1/10-ю единиц опыта, которые ему нужны чтобы продвинуться в уровне. Этим путем герой должен будет предпринять несколько приключений прежде, чем он сможет продвигаться к следующему уровню.

В пределах этих руководящих принципов вы можете делать что угодно. Одно из наиболее важного использования вознаграждений истории - это поддержать то, что как вы чувствуете, надлежащая норма продвижения для героев.

Контролируя не только их уровни, но также и их общее количество единиц опыта, вы можете увеличивать или уменьшать норму продвижения героя через разумное использование вознаграждений истории.

Наконец, вы можете предоставлять единицы опыта на основе выживания. Предоставленное количество - полностью на ваше усмотрение. Однако, такие вознаграждения должны оставаться маленькими и оставляться для очень важных случаев. Выживание - это сама по себе награда. Так как вознаграждения истории и выживания идут вместе, вы способны переводить премию выживания в премию, которую вы даете по завершении приключения.

Как только вы вычислили все единицы опыта для вашей группы героев (и вы должны делать это сами, а не ваши игроки), разделите общее количество на число выживших и (по выбору Данжон Мастера) воскрешенных героев. Это - количество, которого добивается каждый выживший герой.

Хотя герои, которые умерли в течение приключения, обычно, не зарабатывают никакого опыта (один из штрафов смерти), вы можете позволять герою зарабатывать некоторый опыт за совершенные действия прежде, чем он умер, особенно, если герой умер благородно, а не по собственной ошибке, или если он умер в самом конце приключения. В этом случае, более просто дать герою полное вознаграждение, чем пробовать определить отдельное общее количество опыта за те действия, которые герой успел совершить, и те что не успел.

Как выбор, Данжон Мастер может предоставлять XP за ценность не волшебных сокровищ. Один XP можно давать за найденную золотую часть. Однако, злоупотребление этим может увеличивать тенденцию раздавать слишком много сокровищ в кампании.

Индивидуальные Вознаграждения Опыта (Необязательное Правило)

Индивидуальные вознаграждения единицами опыта даются за действия игрока или его героя. Интеллектуальная игра стоит опыта; хорошая ролевая игра стоит опыта; действия, которые соответствуют стилю группы, стоят опыта.

Хотя некоторые из этих вознаграждений привязаны к способностям, раздача этих единиц опыта - вполне контролируемое действие. Дело Данжон Мастера решить, заработал ли герой вознаграждение и, в пределах данного диапазона, определить количество вознаграждения. Эти вознаграждения обычно даются в конце каждой сессии, но это не твердое правило: Данжон Мастер может предоставлять индивидуальные единицы опыта в любое время, когда, как он считает, это необходимо.

Индивидуальные вознаграждения единицами опыта разделено на две категории. Во-первых, это вознаграждения, которые могут зарабатывать все герои, независимо от класса. Во-вторых, те, которые герои могут зарабатывать согласно их группе и классу. Эта информация дается в Таблицах 33 и 34.

Таблица 33:
Общие Индивидуальные Вознаграждения

Игрок имеет умную идею	50-100
Игрок имеет идею, которая спасает партию	100-500
Игрок хорошо играет своего героя *	100-200
Игрок поощряет других участвовать	100-200
Нанесение поражения существу в единственном бою	XP ценность/существо

* Это вознаграждение может быть больше, если герой жертвует некоторым игровым преимуществом ради отыгрывания своего героя. Благородный файтер, который отказывается от существенной награды, потому что это не было бы в его характере, например.

Таблица 34:
Индивидуальные Вознаграждения Класса

Воин	**Предоставляют**
За Hit Die побежденного существа	10 XP/level
Жрец	
За успешное использование предоставленной силы	100 XP
Заклинания, брошенные к дальнейшей этике	100 XP/spell level*
Создание микстуры или свитка	XP ценность
Создание постоянного волшебного изделия	XP ценность
Волшебник	
Заклинания, брошенные, чтобы преодолеть противников или проблемы	50 XP/spell level
Успешное исследование Заклинания	500 XP/spell level
Создание микстуры или свитка	XP ценность
Создание постоянного волшебного изделия	XP ценность
Мошенник	
За успешное использование специальной способности	200 XP
За ценность полученного сокровища в золотых частях	2 XP
За Hit Die побежденного существа (бард только)	5 XP

* жреческий герой получает опыт за те заклинания, которые, когда брошены, поддерживают веру и отношения его божества. Таким образом, жрец божества лесистой местности не получил бы опыт за использование запутывающегося заклинания, чтобы заманить в ловушку группу орков, которые напали на его партию, так как это имеет мало общего с лесистыми местностями. Если бы жрец должен был использовать то же самое заклинание, чтобы заманить в ловушку тех же самых орков так как они пытались поджигать лес, герой получит премию.

При вознаграждении индивидуальными единицами опыта, убедитесь, что их использование гарантирует вознаграждение. Проясните игрокам, что предоставленный опыт, будет даваться только за существенное использование способности или заклинания. "Существенное использование" определено комбинацией нескольких различных факторов. Во-первых, должна иметься очевидная причина, чтобы использовать способность. Вор, который просто залезает на каждую стену, какую встречает, надеясь получить вознаграждение опыта, не выполняет этого требования.

Во вторых, должна иметься существенная опасность. Никакой герой не должен получить опыт за использование его способностей на беспомощной жертве. Файтер не получает опыт за удар скованного орка. Маг не получает опыта за бросок защиты от Небольшого Колдовства у себя дома. Вор получает опыт только за открытие замка в доме торговца, так как он мог бы быть пойман, или волшебная тревога могла бы быть активирована.

Третье, единицы опыта не должны быть предоставлены, когда игрок оскорбителен для других в группе или делает попытку использовать его способности за счет других. Герои должны сотрудничать, чтобы преуспеть.

Когда Предоставлять Единицы Опыта

Обычно, единицы опыта даются в конце каждой игровой сессии, пока Данжон Мастер все еще помнит все, что каждый игрок делал. Если вознаграждение единицами опыта отсрочено на несколько сессий, до конца данного приключения, имеется шанс, что Данжон Мастер пропустит или забудет то, что делали герои в предыдущих игровых сессиях.

Несмотря на этот риск, не всегда практично давать опыт немедленно. Если герои - все еще в сердце подземелья, когда заканчивается игровая сессия, подождите предоставлять единицы, пока они не возвращаются на поверхность. Данжон Мастер может управлять этим, герои получают опыт только, когда они имеют возможность расслабиться и сообщить другим, что они пережили. Это означает, что герои получают опыт, когда они возвращаются домой, останавливаются в гостинице или что-то подобное. Так как опыт, частично, увеличенное доверие и понимание собственных способностей и событий, рассказ о пережитом повышает эго героев, и это переводится в опыт.

Однако иногда, даже это правило не применимо. Например, герои могли бы быть в долгой поездке по пустыне, и не видеть поселение или дружественную душу в течение долгих недель. В таких случаях, опыт может быть предоставлен после того, как герои имели время, чтобы отдохнуть и проанализировать свои достижения. Это может быть почти внезапно (для маленьких вознаграждений опыта) или занимать несколько дней.

Если, по любой причине, Данжон Мастер решает не предоставлять единицы опыта в конце игровой сессии, он должен убедиться, что вычислил и сделал запись числа единиц опыта, которые каждый герой должен получить в сессии и не полагаться на свою память.

Эффекты Опыта

Мастерство героев измерено в уровнях. Уровни заработываются через накопление единиц опыта. Отдельная таблица для каждой группы героев (приведенная в Главе 3 Руководства Игрока) сообщает, сколько единиц опыта необходимо герою, чтобы достигнуть следующего уровня.

Когда герой зарабатывает достаточно опыта чтобы достигнуть следующего уровня в своем классе, он немедленно получает несколько выгод (если не используются необязательные правила для обучения). Герой получает дополнительный кубик хитпоинтов, или определенное число хитпоинтов на более высоких уровнях. Они добавлены, и к его текущему общему количеству и его максимальному числу хитпоинтов. Герой может или не может улучшаться и в других способностях, включая бой и инстинктивные защиты, в зависимости от его класса.

Обучение (Необязательное Правило)

Некоторые Данжон Мастера не любят идею, что герой может немедленно продвигаться в уровне, просто приобретая достаточно единиц опыта. На их взгляд все усовершенствование связано с обучением, практикой и изучением. Другие доказывают, что герои постоянно делают эти вещи, увеличивая свои способности, так что формальное обучение не требуется. Любой случай может быть истинен.

Данжон Мастер мог бы потребовать, чтобы герои обучались прежде, чем они увеличиваются в уровне. Чтобы обучаться, герой должен иметь наставника или преподавателя. Этот наставник должен иметь тот же самый класс и более высокий уровень, чем тот, которому герой обучается. Таким образом, файтер 7-го уровня, обучающийся на 8-й уровень должен быть научен 9-и уровневым или более высоким файтером. Наставник должен также знать соответствующие вещи. Файтеры специализирующийся в данном виде оружия, должен найти наставника, также специализирующегося в этом оружии. Маги, стремящиеся изучить специфическое заклинание должны найти наставника, который знает это заклинание. Вор, стремящийся улучшить его мастерство в открывании замков должен найти наставника с более высоким уровнем и более искусным в открывании замков.

Так же не все герои подходят для обучения других, любой герой, который пытается обучать другого, должен делать, и проверку Мудрости, и проверку Обаяния. Если проверка Мудрости удается, герой обладает терпением и пониманием, чтобы обучить ученика. Если проверка Обаяния удается, герой также имеет остроумие, твердость и настойчивость, необходимую, чтобы впечатлить ученика уроками. Если одна из проверок не удается, этот герой - близко, но он не учитель. Если обе проверки не проходят, герой не имеет абсолютно никакой способности к обучению других. Альтернативно, Данжон Мастер может обходиться без бросков кубика и сам определять это для каждого героя, основываясь на своем знании индивидуальности этого героя. Принимается, что все NPC наставники успешно прошли эти проверки.

Во вторых, герой должен заплатить наставнику. Не имеется никакой определенной ставки для этого. Наставник будет запрашивать столько, сколько, он хочет, основываясь, или на жадности, или на репутации. Точная стоимость должна быть оговорена между героем и наставником, но в среднем 100 gp за каждый уровень, в неделю не редкость.

Наконец, герой должен тратить время на обучение. Количество требуемого времени зависит от Мудрости преподавателя. Вычтите счет Мудрости из 19. Это - минимальное число недель, которые герой должен потратить на обучение, оно требуется его преподавателю, чтобы преподать все уроки и тренировки. В конце этого времени, герой делает проверку Интеллекта или Мудрости, в зависимости оттого, что выше.

Если проверка успешна, уроки были изучены, и герой может продвигаться в уровне. Если проверка не удается, герой должен потратить еще одну неделю на обучение. В конце этого времени, другая проверка делается с +1 премией к счету Мудрости или Интеллекту героя. Результаты - те же самые как сказано выше, с каждой дополнительной неделей, потраченной на обучение, предоставляется следующая премия +1 к характеристике героя. Эта премия +1 используется, только с целью определения успеха или неудачи проверки. Она не постоянна и не регистрируется.

Один очевидный результат системы обучения - развитие различных академий, которые специализируются в обучении различных классов. Из-за их важности в приключенческом сообществе, эти академии могут стать весьма существенными для жизни героев. Вообразите, какой будет бедственный эффект, если один из героев помещен в черный список, соответствующей академией. Хотя Данжон Мастер не должен злоупотреблять этой силой, герои должны обращаться с такими учреждениями с осторожностью и уважением.

Норма Продвижения

AD&D Игра преднамеренно очень гибка относительно того, как медленно или быстро герои зарабатывают опыт - вообще, это оставлено на усмотрение Данжон Мастера. Некоторые игроки предпочитают медленное продвижение, которое

дает им время, чтобы развивать и исследовать мнимые характеры. Другие игроки хотят намного более быстрого темпа и определенного чувства прогресса. Каждый Данжон Мастер и его игроки, вероятно, найдут тот темп, который лучше соответствует их группе, без даже понимания этого.

Имеется только одно твердое и простое правило относительно продвижения. Герои никогда не должны продвинуться, больше чем на один уровень в опыте за одно время. Если игровая сессия заканчивается, и герой заработал достаточно единиц опыта, чтобы продвинуться на два уровня, избыточные единицы потеряны. Данжон Мастер должен дать герою достаточно опыта, чтобы поместить его где-нибудь на полпути к следующему уровню.

Средний темп в AD&D Игровой кампании, как рассматривается, это от трех до шести приключений на каждый уровень, с большим количеством времени на каждый уровень, когда герои достигают высших уровней. Однако возможно продвигаться так быстро, как один уровень в приключение или так медленно как 10 или больше приключений за каждый уровень. Данжон Мастер должен слушать своих игроков.

Если игроки наслаждаются и не жалуются относительно "не получения гко-нибудь" тогда все прекрасно. Если, с другой стороны, они недовольны, относительно того, что они никогда не доберутся до следующего уровня, или они быстро достигают самых высоких уровней в игре, темп продвижения вероятно должен быть отрегулирован. Это, подобно тому, как иметь дело с вознаграждениями опытом, и не может немедленно получаться у Данжон Мастера. Позвольте опыту быть вашим гидом.

Глава 9:

Бой

AD&D Игра - приключенческая игра, разработанная, чтобы дать игрокам чувство волнения и опасности. Героев ждут неизвестные опасности в покрытых плесенью подземельях и дикой местности, они сталкиваются с отвратительными монстрами и злодеями. Таким образом, для всех игроков важно знать основные правила для обработки боя.

Чтобы создать надлежащее чувство опасности и волнения, правила для боя должны быть полными, но также они должны быть играбельными, и достаточно захватывающими, чтобы создать яркую картину в умах игроков. Бой в AD&D Игре должен позволять много различных действий и результатов - столько, сколько фантазия может подсказать. Знание того, что что-нибудь может случаться затем, потому что правила позволяют это, создает волнение для каждого.

Создание Ярких Боевых Сцен

Так как это не боевая игра, правила не ультра детализированы, определяя точный результат каждого удара, тонкие различия между разным оружием, определение местонахождения каждой части доспеха на теле, или страшные результаты настоящего сражения на мечах. Слишком много правил замедляют игру (отдаляя от реального приключения) и ограничивают фантазию. Какое это веселье - когда герою, готовому попробовать удивительное и героическое дело, говорят, "вы не можете сделать это, потому что это - против правил."

Игрокам нужно позволить попробовать независимо от того, что они хотят - особенно, если то, что они хотят, добавит приключений и волнения. Только помните, что имеется различие между попыткой и результатом.

Чтобы иметь больше веселья, играя в AD&D Игру, не полагайтесь только на правила. Подобно тому так в хорошем ролевом приключении, бой это драма, организованная пьеса. Данжон Мастер является, и драматургом и режиссером, создавая театральный бой. Если герой хочет пробовать бороться со штормовым гигантом на земле, позвольте ему. И герой, который пробует прыгать из окна второго этажа на спину проходящего орка, добавляет к всеобщему веселью.

Уловка для создания яркого боя должна быть менее заинтересованной правилами, чем тем, что случается в каждый момент игры. Если бой - это только " Я попал. Я промахнулся. Я попал снова" - тогда что-то отсутствует. Бои должны быть скорее, "Один из орков ныряет под стол, и тычет в ваши ноги своим мечом. Другой попытался делать прыжок, но поскальзывается, и растягивается к полу в середине партии!" Он требует описания, выбора времени, стратегии, юмора, и возможно, наиболее важного из всех - знания, когда использовать правила, а когда нет.

Больше Чем Просто Мясорубка

Хотя и очень важное, сражение в AD&D Игре, это не начало и не конец всей игры. Это - только один из путей для героев, чтобы иметь дело с ситуациями. Если бы герои могли только сражаться, игра быстро стала бы скучной. Каждое столкновение было бы тем же самым. Поскольку в игре имеется больше, чем только сражение, мы охватим в этой главе намного больше, чем простую мясорубку.

В дополнение к объяснению основной механики ударов и промахов, имеются правила для изгнания нежити, специальные способы нападать и защищаться, правила относительно ядов, советы по обработке героических подвигов и так далее.

Определения

Много игровых терминов используются повсюду в боевых правилах. Чтобы понимать правила, игроки должны понять эти термины, так что краткие объяснения даны ниже. Остальные детали даются повсюду в этой главе.

Армор Класс (AC) - защитная оценка типа доспехов. В некоторых обстоятельствах, AC изменен количеством полученной защиты или потерян из-за положения персонажа. Например, приседание позади валуна улучшает Армор Класс вашего героя, в то время как нападение из-за угла ухудшает его AC.

Доспехи обеспечивают защиту, уменьшая шанс, что персонаж может быть атакован успешно (и переносит повреждение). Доспехи не поглощают повреждение, они предотвращают его. Файтер в полных латах может быть и медленная цель, но проникновение через его доспехи, чтобы причинить ему любое повреждение не такая уж легкая задача.

Армор Класс измеряется в масштабе от 10, самый плохой (никаких доспехов), до -10, лучший (очень мощные волшебные доспехи). Более низкое число, более эффективные доспехи. Щиты также могут улучшать AC персонажа (см. "Щиты" в Главе 6: Деньги и Снаряжение).

Способности и ситуации могут также влиять на Армор Класс вашего героя. Например высокая Ловкость дает премию к Армор Классу,. Но даже персонаж с премией Ловкости не может иметь эту премию, если он атакован с тыла.

Повреждение это то, что случается с героем, когда противник нападает на него успешно. Повреждение может также происходить в результате яда, огня, падения, кислоты, и чего-нибудь другого опасного в реальном мире. Повреждение от большинства нападений измерено в хитпоинтах. Каждый раз когда персонаж ранен, с него снимают единицы повреждения. Это могло бы быть так мало как 1 единица и до 80 единиц и больше. Эти единицы вычитаются из общего количества хитпоинтов персонажа. Когда это число достигает 0, ваш герой мертв.

Инициатива определяет порядок, в котором вещи случаются в боевом раунде. Подобно многим вещам в мире, инициатива определена комбинацией способности, ситуации и случая.

В начале каждого раунда сражения, бросок на инициативу делается обеими сторонами. Этот бросок может быть изменен способностями воюющих сторон и ситуацией. Персона или сторона с более низким измененным броском кубика действует первой.

Рукопашный бой - любая ситуация, в которой персонажи борются друг против друга в рукопашную, с кулаками ли, зубами, когтями, мечами, топорами, пиками или чем-либо еще. Сила и Ловкость - ценные активы в рукопашной схватке.

Метательный бой определен как любое время, когда оружие выстрелило, брошено, швыряется, пинается или иначе передвигается. Метательный и рукопашный бой имеет те же самые основные правила, но имеются специальные ситуации и модификаторы, которые применяются только к метательному бою.

Инстинктивные защиты - меры сопротивления персонажа специальным типам нападений - яды, магия, и нападений, которые затрагивают все тело или разум персонажа. Способность делать успешные инстинктивные защиты

улучшается с увеличением уровня вашего героя; Ловкость и общая сила духа помогает оттачивать боевые чувства. Опыт делает инстинктивные защиты более легкими.

Неожиданность может случаться, когда любые персонажи неожиданно встречают другую группу (монстры, злые рыцари, крестьяне и т.д.). Неожиданность – просто случается, когда одна сторона - персона или партия - столкнулась неожиданно с другой, неспособная реагировать, пока они не собираются с мыслями. Их противникам, если они неудивлены, позволяют раунд премиальных действий, в то время пока удивленные персонажи оправляются. Это полностью возможно для обеих сторон в данной ситуации, если обе стороны будут удивлены!

Нападение с неожиданностью дает премии к Силе Атаки (см. Таблицу 35). Удивленный персонаж также имеет уменьшенный шанс генерации успешной инстинктивной защиты, если это необходимо.

Неожиданность определена броском кубика и обычно проверяется В начале столкновения. Неожиданность очень непредсказуема, так что имеется очень немного модификаторов к броску.

THAC0 – акроним от " Чтобы Поразить Армор Класс 0. " Это - число, которое герой, мастерский персонаж или монстр должен выбросить чтобы напасть на цель с Армор Классом 0 успешно. THAC0 зависит от группы героя и его уровня (см. Таблицу 53). THAC0 может использоваться, чтобы вычислить число, необходимое, чтобы поразить любой Армор Класс. THAC0 пересчитывается каждый раз при увеличении уровня вашего героя. Использование THAC0 очень ускоряет отыгрывание боя.

Сила Атаки

В сердце боевой системы - **Сила Атаки**. Это - бросок кубика, который определяет, преуспевает ли нападение или терпит неудачу. Число нужное игроку, чтобы сделать успешную Силу Атаки также называется "поражающим" числом.

Сила Атаки используются для нападений с мечами, луками, камнями и другим оружием, также как ударами кулаков, толчками и других нападений рукопашного боя. Сила Атаки также используется, чтобы решить разнообразие потенциально причиняющих ущерб действий, которые требуют точности (например, при броске камня в маленькую цель или бросании меча члену партии посерди драки).

Расчет Числа Поражения

Первый шаг в создании Силы Атаки это найти число необходимое, чтобы поразить цель. Вычтите Армор Класс цели из THAC0 нападавшего. (Помните, что если Армор Класс - отрицательное число, Вы добавляете его к THAC0 нападавшего.) ваш герой должен выбросить это число, или выше на 1d20, чтобы поразить цель.

> Рэтт достиг 7-го уровня как файтер. Его THAC0 14 (найден на Таблице 38), это означает, что он должен бросить 14 или больше чтобы поразить персонажа или существо с Армор Классом 0. В бою, Рэтт напал на орка, носящего кольчужный доспех (AC 6), он должен выбросить 8 (14-6=8), чтобы поразить орка. Восемь или выше на 1d20 поразит орка. Если Рэтт поражает его, он бросает соответствующие кубики (см. Таблицу 44 в Руководстве Игрока), чтобы определить сколько повреждения, он причиняет.

Модификаторы Силы Атаки

Пример выше весьма прост это типичная AD&D боевая ситуация, THAC0 изменяется премиями оружия, премиями Силы и т.п. (следующая секция " Модификаторы к Силе Атаки, " показывает специфические особенности этих модификаторов). Сложите число Силы и модификаторы оружия, и вычтите общее количество из основы THAC0, и сделайте запись, этого изменного THAC0 с каждым оружием на листе вашего героя. Вычтите Армор Класс цели из, этого изменного THAC0 при определении числа поражения.

> Рэтт, файтер 7-го уровня. Он имеет Силу 18/80 (которая дает ему +2 премию к его Силе Атаки). Он борется с длинным мечом +1. Его THAC0 14, изменен до 12 его Силой и до 11 его оружием. При нападении на орка из более раннего примера, Рэтт был бы должен бросить 5 или выше на 1d20, чтобы поразить его (11-6=5). Снова, Таблица 44 в Руководстве Игрока сообщила бы ему, сколько повреждения он причиняет его оружием (эта информация, также должна быть написана на листе вашего героя).

В бою, много факторов могут изменять число нужное вашему герою для успешного попадания. Эти переменные отражены в модификаторах к числу поражения или к Силе Атаки.

Модификаторы Силы: Сила вашего героя может изменять бросок кубика, изменяя, и шанс, чтобы поразить цель и вызванное повреждение. Этот модификатор всегда применяется к рукопашным схваткам и нападениям со швыряющимся метательным оружием (копье или топор).

Положительный модификатор Силы может применяться и к лукам, если ваш герой имеет специальный лук, сделанный для него, и предназначенный, чтобы воспользоваться преимуществом его высокой Силы. Персонажи со штрафами Силы всегда переносят их при использовании лука. Они просто не способны оттянуть тетиву достаточно далеко. Герои никогда не применяют модификаторов Силы при использовании арбалетов - сила выстрела передана механизмом, а не героем.

Волшебные изделия: волшебные свойства оружия могут также изменять боевые качества. Изделия, которые передают премию Силе Атаки или Армор Классу, идентифицированы плюсом. Например, меч +1 улучшает шанс вашего героя поразить им. Кольчуга +1 улучшает Армор Класс вашего героя на 1 (это означает, что Вы вычитаете 1 из AC вашего героя, изменяя AC 5 до AC 4, например). Проклятые изделия имеют отрицательный модификатор (штраф), заканчивающийся вычитанием из Силы Атаки или прибавлением к Армор Классу.

Не имеется никакого предела числу модификаторов, которые могут применяться к отдельному броску кубика. Ни имеется и предела положительному или отрицательному числу (общее количество всех модификаторов), которое может применяться к броску кубика.

Таблица 35 дает список некоторых стандартных боевых модификаторов. **Положительные числа** - премии для нападавшего. **Отрицательные числа** - штрафы.

Таблица 35:
Боевые Модификаторы

Ситуация	Модификатор Силы Атаки

Нападавший на более высоком месте	+1
Защитник невидим	-4
Защитник потерял равновесие	+2
Защитник спит или связан	Автоматически*
Защитник ошеломлен или устал	+4
Защитника застали врасплох	+1
Метательная стрельба, длинная дистанция	-5
Метательная стрельба, средняя дистанция	-2
Нападение сзади	+2

*Если защитник атакован в течение обычной рукопашной схватки, нападение автоматически удается и причиняет обычное повреждение. Если никакая другая драка не продолжается (то есть, все другие были убиты или отброшены), защитник может быть убит автоматически.

Данжон Мастер может также использовать ситуационные модификаторы, (например, премию, если цель бьется сзади, или штраф, если цель приседает позади валуна). Если заключительный, измененный бросок кубика на 1d20 равен или больше чем число, необходимое, чтобы поразить цель, нападение преуспевает. Если бросок более низкий, чем это необходимо, нападение терпит неудачу.

Модификаторы Оружия в Зависимости от Типа Доспехов (Необязательное Правило)

Не все оружие делает то же самое. Если бы оно это делало, не имелось бы никакой потребности в широком разнообразии оружия, которое существует. Только одна форма каждого типа оружия, наиболее полезного, использовалась бы во всем мире. Это - очевидно не случайно.

Кроме различий в размере, весе, длине и форме, некоторые типы оружия более полезны против некоторых типов доспехов чем другие. Действительно, различные доспехи и оружие мира - результат древнего развития оружия. Каждое новое оружие вело к развитию нового типа доспехов, предназначенного, чтобы противостоять ему. Это вело к новому оружию, которое вело к новым доспехам и так далее.

Типы Оружия

В AD&D игре, оружие попадает в несколько категорий, основанных на том, как оно используются. Основные категории Режущее, Проникающее и Дробящее.

Рубящее оружие включает мечи, топоры и ножи. Повреждение вызвано комбинацией веса, мускулов и острого края.

Колющее оружие (некоторые мечи, копья, пики, стрелы, охотничьи копья и т.д.) полагаются на проникающую силу острого конца и намного меньше на вес оружия.

Дробящее оружие (палицы, молоты и кистени) зависит почти полностью от воздействия, вызванного весом и мускулом.

Некоторое оружие, особенно из наиболее экзотического древкового оружия, попадают больше чем в одну из этих категорий. Халберд может использоваться как топор на древке (режущее оружие) или как короткая пика (проникающее оружие). Многосторонность этого оружия обеспечивает пользователя боевым преимуществом, способ наиболее благоприятный для нападавшего может использоваться, в зависимости от ситуации.

Естественное оружие может также классифицироваться согласно их типу нападения. Когти режущее оружие; укус проникает; хвост ударяет. Данжон Мастер должен решить, что является больше соответствующим существу и методу нападения.

Типы Доспехов, в свою очередь, имеют различные качества. Рыцарские латы в целом более эффективны, чем другие доспехи на основании количества и толщины металла, но они все еще имеют определенные слабости против некоторых классов оружия.

Таблица 36 дает список модификаторов оружия в зависимости от типа доспехов, применяемых к THAC0 нападавшего, если эта необязательная система используется. Чтобы использовать эту таблицу, фактический тип доспехов цели должен быть известен в дополнение к Армор Классу цели. Премии волшебных доспехов не изменяют тип доспехов, а только Армор Класс.

Эта система используется только при нападении на существа в доспехах. Модификаторы не используются при нападении на существа с естественным Армор Классом.

Таблица 36:
Тип Оружия Против Модификаторов Доспехов

Тип Доспехов	Режущее	Проникающее	Дробящее
Пластинчатый доспех	+2	0	+1
Разбойничий	+1	+1	0
Кольчуга *	+2	0	-2
Рыцарские латы	+3	+1	0
Полные латы	+4	+3	0
Кожаный доспех **	0	-2	0
Латы	+3	0	0
Колечный доспех	+1	+1	0
Чешуйчатый доспех	0	+1	0
Наборный доспех	0	+1	+2
Проклепанная кожа	+2	+1	0

* Включает бронзовые латы

** Включает Стеганую броню и Толстую Кожаную

Невозможные Числа Поражения

Иногда число поражения нападавшего кажется невозможным выбросить. Нападение может быть настолько трудно, что оно потребует броска большее чем 20 (на 20-стороннем кубике!), или настолько смехотворно легким, что может быть сделано при броске меньше чем 1. В обоих случаях, Сила Атаки все еще требуется!

Причина проста: С положительными модификаторами броска кубика (для магии, Силы, ситуации, или чем бы то ни было), число большее чем 20 может быть выброшено. Аналогично, штрафы броска кубика могут понижать Силу Атаки ниже 0.

Независимо от того, какое число персонаж должен выбросить для поражения, бросок 20 всегда рассматривается как попадание, а бросок 1 - всегда как промах, если Данжон Мастер не решает иначе. При большинстве обстоятельств, естественные 20 это попадание, а естественная 1 промах, независимо от любых модификаторов, применяемых к броску кубика.

Таким образом, даже если шанс вашего героя, чтобы поразить монстра - 23 и ваш герой, имеет -3 штраф применяемый к броску кубика, он мог бы быть способен выиграть попадание - но только, если бросок кубика - 20 прежде, чем любые модификаторы применяются. Аналогично, персонаж, способный поражать монстра на 3 или лучше, волнообразным мечем +4, мог бы все еще промахиваться, если выбросил бы 1 на кубике.

Не имеется никаких уверенных вещей, хороших или плохих, в непредсказуемом хаосе боевых ситуаций.

Вычисление THAC0

Чтобы найти Силу Атаки, THAC0 персонажа должен быть известен. Он зависит от группы и уровня, если нападавший - герой или мастерский персонаж, или Hit Dice, если нападавший - монстр или животное. Все персонажи 1-го уровня имеют THAC0 20, независимо от класса.

Для героев уровня от 1 до 20, консультируются с Таблицей 38. Эта таблица показывает число THAC0 каждой группы до 20-го уровня, так что игроки не должны делать любые вычисления.

Для героя выше 20-го уровня, найдите Норму Усовершенствования для группы героя в Таблице 37. Там вы найдете число уровней, на которые герой должен продвинуться, чтобы уменьшить его THAC0 на 1 (или больше) единиц. Вычислите THAC0 героя согласно его уровню. Жрец, например, улучшается на два за каждые три уровня, в которых он продвигается. Клерик 5-го уровня имел бы THAC0 18. Мошенник (вор или бард) улучшается на одну единицу за каждые два уровня. Мошенник 17-го уровня имел бы THAC0 12. Таблица 38 приводит число THAC0 для каждой группы на каждом уровне.

Монстры не имеют классов и уровней, так что они вычисляют свои THAC0 по-другому, базируясь на своем Hit Dice. Таблица 39 приводит числа THAC0 для монстров, имеющих различные числа Hit Dice. Когда существо имеет три или большее количество единиц, добавленных к его Hit Dice, смотрите следующий Dice при консультации с таблицей.

Таблица 37: Продвижение THAC0

Группа	Норма Усовершенствования Единиц/уровень
Жрец	2/3
Мошенник	1/2
Воин	1/1
Волшебник	1/3

Таблица 38: Расчет THAC0

	Уровень																			
Группа	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**12**	**13**	**14**	**15**	**16**	**17**	**18**	**19**	**20**
Жрец	20	20	20	18	18	18	16	16	16	14	14	14	12	12	12	10	10	10	8	8
Мошенник	20	20	19	19	18	18	17	17	16	16	15	15	14	14	13	13	12	12	11	11
Воин	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
Волшебник	20	20	20	19	19	19	18	18	18	17	17	17	16	16	16	15	15	15	14	14

Таблица 39: THAC0 Существ

Hit Dice																	
<1/2	**1-1**	**1+**	**2+**	**3+**	**4+**	**5+**	**6+**	**7+**	**8+**	**9+**	**10+**	**11+**	**12+**	**13+**	**14+**	**15+**	**16+**
20	20	19	19	17	17	15	15	13	13	11	11	9	9	7	7	5	5

Бой и Столкновения

Столкновения - сердце AD&D игры. Так как столкновения с монстрами и мастерскими персонажами часто ведут к драке, понимание того, что случается во время сражений, жизненно важно для каждого. Имеются несколько факторов, которые Данжон Мастер рассмотрит в любом бою, большинство, из которых являются результатом обстоятельств столкновения. Кто-то удивлен? Как далеко друг от друга противники? Сколько из них там? Ответы на эти вопросы даются в Главе 11: Столкновения. Они - обычные вопросы при столкновении, происходит ли бой или нет.

Боевой Раунд

Если столкновение перерастает в бой, масштаб времени игры автоматически переходит на раунды (также называемые боевые раунды). Раунды используются, чтобы измерить действия персонажей в бою (или другие интенсивные действия, в которых время является важным).

Раунд - приблизительно одну минуту длинной. Десять боевых раундов равняются ходу (или другой путь, ход равняется 10 минутам игрового времени). Это особенно важно помнить для заклинаний, которые длятся ходы, а не раунды.

Но это, только приблизительно, точное измерение времени невозможно сделать в бою. Действие, которое могло бы быть смехотворно легко при обычных обстоятельствах, могло бы стать свершением героического масштаба когда предпринято в середине разъяренного, хаотичного сражения.

Вообразите простое действие, например такое, как выпивание микстуры лечения. Сначала, персонаж решает пить микстуру в течение ночи. Все, что он должен сделать - вынуть ее из своего рюкзака, откупорить и выпить содержимое. Никаких проблем.

Теперь вообразите ту же самую вещь в середине драки. Микстура благополучно убрана в рюкзак персонажа. Сначала, он изучает ситуацию, чтобы видеть, может ли кто-либо еще получить микстуру для него, но, не удивительно, что каждый довольно сильно занят. Так, с мечем в одной руке, он снимает с плеча один ремень рюкзака. В тоже мгновение два орка прыгают к нему, и другой ремень угрожающе скользит вниз, запутывая его руку с мечем. Уже свободный ремень не дает ему полностью использовать его щит.

Держа щит, настолько хорошо насколько это возможно, перед собой, он отходит назад, чтобы избежать первых диких замахов монстров. Он отходит назад еще на несколько футов когда плечи его компаньона блокируют его движение. Его компаньон купил ему немного времени, так что он становится на колени, кладет свой меч, и снимает рюкзак полностью. Слыша дикий крик, он инстинктивно поднимает свой щит как раз вовремя, чтобы отразить опускающийся удар.

Роясь в рюкзаке, он наконец находит микстуру, вытаскивает ее, и, заслоняясь щитом, вытаскивает пробку. Именно тогда вспышка пламени поджигает все вокруг него - Огненный Шар! Он сжимает зубы от высокой температуры, удара и боли, и пытается помнить, что нельзя сломать или пролить пузырек с микстурой. Постепенно резкая боль в спине от огня уменьшается настолько, чтобы видеть, что микстура все еще не повреждена.

Он быстро, большими глотками выпивает ее, поднимает свой меч, пинает свой рюкзак с пути, и бежит на передний край. В игровых терминах, герой отступил, по нему промахнулся один из нападавших, он сделал успешную инстинктивную защиту против заклинания (от Огненного Шара), выпил микстуру, и был готов к бою в следующем раунде.

Что Вы Можете Сделать за Один Раунд

Какая бы ни была, точная длина боевого раунда, ваш герой может выполнить только одно основное действие в этом раунде, будь это нападение, использование заклинания, выпивание микстуры, или помощь раненому товарищу. Основное действие, однако, может требовать нескольких меньших действий.

При нападении, герой, вероятно, замкнется со своим противником в круг для ловли момента чтобы нанести удар, маневр здесь, тычок там, блокировать толчок, прыжок назад, и возможно наконец сделать настоящий удар. Заклинатель может возиться со своими компонентами, избегать нападавшего, мысленно рассматривать шаги заклинания, проговаривать заклинание, и затем двигаться в безопасность, когда все это выполнено. Уже показано, что питье микстуры могло бы влечь за собой. Все эти вещи могли бы занять немного меньше минуты или немного больше, но стандарт - одна минута и одно действие за раунд.

Некоторые примеры действий которые герой может выполнять, включают следующее:

Атаковать (Выбросить Силу Атаки до максимального числа, позволенного классом на данном уровне)
Использовать одно заклинание (если Время Активирования - один раунд или меньше)
Выпить микстуру
Зажечь факел
Использовать волшебное изделие
Двигаться на предел его нормы передвижения
Пытаться открывать застрявшую или секретную дверь
Перевязать раны героя
Найти тело
Ударить Молотком по костылю
Поднять выроненное оружие

Имеются также действия, которые требуют незначительного количества времени, вещи, которые персонаж делает без того, чтобы влиять на его способность исполнить более важную задачу. Примеры их включают следующее:

Предупредить Криком, дать краткие инструкции или требования сдачи, но не беседа, где ответ ожидается.
Поменять Оружие, бросая одно и вытаскивая другое.
Бросать избыточное Снаряжение, типа рюкзаков, фонарей или факелов.

Последовательность Боя

В реальной жизни, бой - одна из вещей самых близких к чистой анархии. Каждая сторона пытается вредить другой, по существу причиняя беспорядок и хаос. Таким образом, бои заполнены неизвестностью - незапланированные случаи, неудавшиеся нападения, недостаток связи и общий беспорядок и неуверенность. Однако, чтобы играть сражение в игре, необходим некоторый порядок действий, которые происходят. В пределах боевого раунда, имеется ряд шагов, которые должны происходить. Эти шаги:

1. Данжон Мастер решает то, какие действия монстры или мастерские персонажи будут предпринимать, включая использование заклинаний (если они есть).
2. Игроки решают то, что их герои будут делать, включая использование заклинаний (если они есть).
3. Определяется Инициатива.
4. Нападения делаются в порядке инициативы.

Эти шаги повторяются, пока бой не закончится или одна сторона не победит, сдастся или убежит.

Определение намерений NPC и Монстров: В первом шаге, Данжон Мастер тайно решает, что вообще каждый противник будет делать - нападать, бежать или использовать заклинание. Он не объявляет свои решения игрокам. Если заклинание должно быть брошено, Данжон Мастер выбирает заклинание прежде, чем игроки объявляют действия их героев.

Определение намерений Игроков: Затем, игроки говорят, что в общем их герои планируют делать. Это не должно быть совершенно точно и может быть несколько изменено, что Данжон Мастер решает по обстоятельствам.

Если герои борются, с гоблинами, игрок может говорить, "Мой файтер нападет" без того, чтобы иметь необходимость объявлять, какого гоблина он ударит. Если герои борются против смешанной группы гоблинов и людоедов, игрок должен заявить, нападает ли его герой на гоблинов или на людоедов.

Заклинания, которые будут брошены должны быть объявлены в это время и не могут быть изменены, как только инициативный кубик брошен. В любой ситуации, где заявление героя могло бы иметь разное толкование, необходимо уточнение.

Перед тем как продолжить, Данжон Мастер должен удостоверится, что он имеет ясную идею относительно не только того, что герои делают, но также и какие действия любые наемники и оруженосцы предпринимают. Как только он имеет ясное представление всего того, что, вероятно, случится, Данжон Мастер может просить изменить любое объявленное действие, которое нарушает правила (или в случае мастерского персонажа, не соответствует его характеру).

Он не должен требовать изменения невозможного действия, и он может позволять герою делать попытку этого так или иначе, хорошо зная, что персонаж не может преуспеть. Это вне обязанностей Данжон Мастера, чтобы советовать игрокам относительно лучшей стратегии, наиболее интеллектуальных действий, или оптимальных маневров для их героев.

Инициатива: В третьем шаге, бросаются кубики, чтобы определить инициативу, согласно правилам для инициативы.

Отыгрывание: В последнем шаге, герои, мастерские персонажи и монстры делают их нападения, заклинания активируются, и любые другие действия следуют согласно порядку инициативы.

Вышеупомянутая последовательность не неизменная. Действительно, некоторые монстры нарушают стандартную последовательность, и некоторые ситуации требуют применения здравого смысла. В этих случаях слово Данжон Мастера заключительно.

Имеется пример боевой последовательности в действии:

Рэтт ведет партию через коридоры подземелья. Справа и позади него - Руперт и Делсенора. Заходя за угол, они видят группу орков и троллей приблизительно на 20 футов дальше. Никто не удивлен столкновением.

Данжон Мастер имеет примечания, сообщающие ему, что орки колеблются. Он тайно решает, чтобы они отходили назад и позволяли драться троллям. Тролли, способные регенерировать, естественно самонадеянны и ускоряют шаг к переднему краю (в то же самое время проклиная орков) и готовятся нападать. Передавая ход игрокам, Данжон Мастер спрашивает "Что Вы собираетесь делать? "

Гарри (играющий Рэтта, карлика, который ненавидит орков): " Орки? - УРАГАННАЯ АТАКА! "
Энн (играющая Делсенору волшебницу): " Ух - что!? Ждите - не делайте ничего... Я иду ... черт! Теперь я не могу использовать Огненный Шар."
Данжон Мастер: " Рэтт ураганно атакует впереди. Быстро - что Вы делаете?"
Джон (играющий Руперта, полуэльфа, к Энн): "Используй заклинание! (Данжон Мастеру) Я могу стрелять из лука поверх него?"
Данжон Мастер: " Да, он маленький."
Джон: " Хорошо, я буду стрелять в орков."
Данжон Мастер: " Энн, сообщите мне, что делает Делсенора или она будет терять раунд, пробуя привести в порядок свои мысли!"
Энн: " Хорошо! - заклинание Струя кислоты в первого тролля."
Данжон Мастер: " Прекрасно. Гарри, Рэтт находятся на переднем крае. Бросок на инициативу."

Инициатива

Бросок на инициативу определяет, кто действует первым в любом данном боевом раунде. Инициатива не установлена, а изменяется от раунда к раунду (бой, является переменчивой вещью, в лучшем случае). Герой никогда не может быть уверен, что действует раньше других.

Инициатива обычно определяется отдельным броском для каждой стороны в конфликте. Это сообщает, будут ли все члены группы действовать прежде или после таковых другой стороны.

Имеются также два необязательных метода, которые могут использоваться, чтобы определить инициативу. Каждый из этих необязательных методов разбивает действие группы на большое количество индивидуальных инициатив. Однако, общий метод определения инициативы остается тем же самым во всех случаях.

Стандартная Процедура Инициативы

Чтобы определить начальный порядок боевого раунда, бросают 1d10 для каждой стороны в сражении. Обычно, это означает, что Данжон Мастер бросает за монстров (или мастерских персонажей), в то время как один из игроков бросает за партию героев. Самый маленький бросок выигрывает инициативу. Если больше чем две стороны вовлечены в бой, стороны действуют в порядке возрастания инициативы.

Если обе (или все) стороны выбрасывают то же самое число инициативы, все случается одновременно - вся Сила Атаки, повреждение, заклинания и другие действия закончены прежде, чем их результаты применяются. Это возможно для волшебника, чтобы быть убитым гоблинами, которые затем падают от его заклинания сна в конце раунда.

Модификаторы Инициативы

Ситуационные факторы могут влиять на то, кто имеет инициативу. Чтобы отразить это, модификаторы добавляются или вычитаются из броска кубика на инициативу.

Таблица 40:
Стандартные Модификаторы к Инициативе

Определенная Ситуация	Модификатор
Ускоренный	-2
Замедленный	+2
На более высоком месте	-1
Ураганно атакованные	-2
Вязкая или скользкая опора	+2
Стоя в глубокой воде	+4
Недружелюбная окружающая среда *	+6
Неподвижный (запутанный, лазание, держащийся)	+3

Ожидание (см. стр. 112) +1

* Применяется к ситуациям, в которых партия находится в полностью различной окружающей среде (плавающей под водой без помощи кольца свободного действия, например).

Каждый в партии, которая будет вовлечена в действие в этом раунде, должен иметь этот модификатор. Например, все члены партии должны быть на более высоком месте чем их противник, чтобы получить этот модификатор. Данжон Мастер вероятно спросит каждого игрока, где его герой стоит, чтобы выяснить это.

Сторона с самым низким измененным броском на 1d10 имеет преимущество инициативы и действует первой.

Продолжая пример Данжон Мастер решает, что один бросок инициативы достаточен для каждой группы, и не нужны никакие модификаторы для любой группы. (Хотя Рэтт ураганно атакует, орки и троли - слишком далеко, чтобы получить его ураганную атаку и так -2, чтобы получить ураганную атаку не используются.)

Гарри, бросающий за героев, выбрасывает 7 на 10-стороннем кубике. Данжон Мастер выбрасывает 10. Герои, имея самое низкое число, действуют первыми.

Струя кислоты Делсеноры ударяет одного из троллей также, как Рэтт замахивается на последнего, из бегущих, орков. Короткий лук Руперта стреляет в других существ, поскольку его позиция во второй линии. Теперь монстры наносят ответный удар.

Орки успевают развернуться. Разъяренный кислотой, лидер троллей нападает на Рэтта, сильно его раня. Остальные окружают его, пытаясь разорвать на части.

Таблица 41:
Необязательные Модификаторы Инициативы

Определенная Ситуация	**Модификатор**
Нападение с оружием	Скорость Оружия
Оружие Дыхания	+1
Бросок заклинания	Время Активирования
Размер Существа (нападение Монстров только с естественным оружием) *	
Крошечный	0
Маленький	+3
Средний	+3
Большой	+6
Огромный	+9
Гаргантюа	+12
Врожденная способность к заклинаниям	+3
Волшебные Изделия **	
Магия Разная	+3
Микстура	+4
Кольцо	+3
Жезлы	+1
Свиток	Время Активирования заклинания
Посох	+2
Палочка	+3

* Применяется только к существам, борющимся с естественным оружием - когти, зубы и т.д. Существа, использующие вооружение используют фактор скорости оружия, независимо от размера существа.

** Используют внесенный в список модификатор инициативы, если описание изделия не говорит иначе.

Групповая Инициатива (Необязательное Правило)

Некоторые люди полагают, что использование единственного броска на инициативу для каждого на одной стороне слишком нереалистично. Это, по общему признанию, упрощение, способ уменьшить число бросков кубика, требуемых в каждом раунде, позволяя намного более быстрый бой. Однако, действия различных персонажей, тип оружия, который они используют и ситуация, могут изменить факторы в определении инициативы.

Используя этот необязательный метод, один бросок кубика на инициативу все еще сделан для каждой стороны в бою. Однако, большее количество модификаторов применяется к этому броску, согласно индивидуальным действиям персонажей. Эти модификаторы внесены в список в Таблице 41.

Некоторые из модификаторов зависят от способностей, заклинаний и оружия. Персонажи, использующие заклинания (но не монстры, использующие врожденные способности) должны добавить время на использование заклинания к броску кубика. Персонажи, нападающие с оружием добавляют фактор скорости оружия к броску кубика (см. Руководство Игрока для информации относительно факторов скорости в Главе 6: Деньги и Снаряжение). Все другие модификаторы применяются согласно ситуации для каждого индивидуально.

Во втором раунде боя, Данжон Мастер решает использовать измененную инициативу группы. Рэтт окружен троллями и не в лучшем здоровье. Остальная часть партии должна бороться с монстрами.

Данжон Мастер решает, чтобы один тролль продолжил нападать на Рэта, с помощью орков, в то время как другие тролли блокируют подкрепление. В частности тролль обожженный струей кислоты, ищет мести. Данжон Мастер тогда обращается к игрокам на счет их действий.

Игроки (внезапно): " я иду на... " " Он идет?... " " Я использую ... "
Данжон Мастер (кричит): " По одному! Ретт? "
Гарри: " Я буду доставать свой горн уничтожения."
Данжон Мастер: " Это будет требовать времени, чтобы найти его."
Гарри: " Пусть, я делаю это."
Джон: " Вытаскиваю свой меч, и нападаю на одного из троллей! "
Данжон Мастер: "Энн?"

Энн (не обращая внимания на остальных): " Бросаю Огненный Шар."
Гарри и Джон: " НЕТ!!! НЕ НАДО!!! "
Данжон Мастер: " Хорошо, так, что же вы делаете? Быстро! "
Энн: " Нет я использую заклинание ускорения! Сосредоточенное на мне, так что Руперт и Ретт - с краю."
Данжон Мастер: " Хорошо. Гарри, бросает на инициативу и каждый изменяет ее из-за своих действий."

Гарри бросает 1d10, и выбрасывает 6. Данжон Мастер бросает за монстров, и выбрасывает 5. Инициатива Каждой персоны изменена следующим образом:

Ретт использует волшебное изделие (модификатор +3). Его измененная инициатива - 9 (6+3=9).

Руперт использует полуторный меч +1 двумя руками (скорость оружия 7 вместо 8 из-за +1). Его измененная инициатива - 13 (6+7=13).

Делсенора бросает заклинание (заклинание ускорения, Время Активирования 3). Ее измененная инициатива - та же самая как у Ретта 9.

Тролли нападают когтями и зубами (большие существа, нападающие с естественным оружием +6). Их измененная инициатива - 11 (5+6=11).

Орки используют длинные мечи (скорость оружия 5). Их измененная инициатива - 10 (5+5=10).

В конце концов измененные инициативы рассчитаны, боевой раунд идет следующим образом: Делсенора (инициатива 9) заканчивает ее заклинание одновременно(в то же самое время) с Реттом (9), использующим на орках свой горн уничтожения.

Орки (инициатива 10) затем убежали бы, но все они были сокрушены падающими камнями.

Три тролля (инициатива 11) разъярены и нападают, один на Ретта и другие двое двигаются вперед, попадая по Делсеноре и промахиваясь по Руперту.

Наконец, Руперт (инициатива 13) наносит ответный удар. Он передвигался слишком медленно, чтобы блокировать одного из троллей идущего к Делсеноре, но успевает отрезать второго. Вещи выглядят очень мрачными для героев.

Индивидуальная Инициатива (Необязательное Правило)

Этот метод определения инициативы - такой же как данный ранее, за исключением того, что каждый герой, мастерский персонаж и монстр, вовлеченный в драку выбрасывает, и затем изменяет свой собственный бросок. Это дает бою большую реалистичность, но за счет быстроты игры.

У игроков, это не может занимать слишком много времени, чтобы бросить отдельный кубик, но рассматривайте трудности: Вообразите бой между шестью героями (каждый управляемый игроком), пятью наемниками и оруженосцами против 16 хобгоблинов и пяти людоедов (все из которых должны управляться Данжон Мастером).

Кроме того, каждый бросок кубика должен быть изменен согласно действиям каждого индивидуума. Заканчивается все тем, что каждый боевой раунд это в основном вычисления.

Этот метод не рекомендуется для крупномасштабных боев. Его лучше использовать в маленьких сражениях, в которых персонажи с одной и той же стороны имеют значительно различающиеся скорости.

В третьем раунде боя, Данжон Мастер решает использовать индивидуальные инициативы. Каждый персонаж теперь вовлечен в свою собственную драку и не имеется слишком многих, чтобы это было долго. Отрезанные от отступления поваленными камнями, тролли нападают. Данжон Мастер спрашивает у игроков их намерения.

Гарри: " Бью его моим молотом +4! "
Руперт: " Рублю его. "
Энн (теперь в серьезной неприятности): " Использую заклинание Огненные Руки."

Каждый персонаж или монстр теперь выбрасывают 1d10. Вот броски и измененные результаты:

Ретт выбрасывают 2, и нападает с его молотом (скорость оружия 0 вместо 4 из-за +4) и - ускоренный (-2), так что его измененная инициатива - 0.

Тролль Ретта выбрасывает 1, и нападает с естественным оружием (+6 модификатор) для общего количества 7 (1+6=7).

Руперт выбрасывает 2, и имеет скорость оружия 7 и ускоренный (-2) для измененной инициативы 7 (2+7-2=7).

Тролль Руперта выбрасывает 5, и изменяет это на +6 до 11 (5+6=11).

Делсенора очень неудачлива и выбрасывает 9. Так как она использует заклинание, она не получает никакой выгоды от заклинания ускорения, в этом раунде. Она имеет Время Активирования 1 до общего количества 10 (9+1=10).

Тролль, дерущийся с Делсенорой очень быстр и выбрасывает 1, измененную до 7 (1+6=7).

Порядок нападений: Ретт (инициатива 0) ударяет своим молотом. Руперт и два тролля (напавшие на Ретта и Делсенору, инициатива 7) нападают немедленно после него. Руперт поражает. Тролль, нападающий На Ретта промахивается, но Делсенора поражена. Заклинание Делсеноры (инициатива 10) обычно случилось бы затем, но вместо этого разрушается, т.к. ее концентрация нарушена ударом тролля. Затем, тролль Руперта нападает и промахивается. Из-за заклинания ускорения, Ретт и Руперт теперь нападают снова (в порядке инициативы), сначала Ретт, затем Руперт.

Многократные Нападения и Инициатива

Часто в сражение, вовлекаются существа или персонажи, способные напасть больше чем однажды в раунд. Это может быть из-за многократных форм нападения (когти и зубы), навыка с оружием или уровня героев. Независимо оттого, что это за причина, все многократные нападения обработаны одним из двух методов.

Когда многократные нападения - результат различных форм нападения - когти и зубы или зубы и хвост или рейнджер с его способностью боя двумя руками например - все нападения происходят одновременно. Существо совершает все нападения в порядке инициативы.

Когда нападения истинно многократные - использование того же самого оружия, больше чем однажды - как в случае высоко искусного файтера. Каждый вовлеченный в бой, заканчивает одно действие перед вторым (или последующим).

Например, файтер, который может нападать дважды в раунд, и если он сражается с существами, которые могут делать только одно нападение. Файтер выигрывает инициативу. Он делает свое первое нападение согласно порядку инициативы. После этого каждое существо получает свое нападение. Наконец, файтер получает свое второе нападение.

Если файтеры с обеих сторон в сражении способны напасть дважды за раунд, их первые нападения произойдут согласно выброшенной инициативе. Их вторые нападения начнутся после того как все первые нападения будут сделаны, и они будут чередоваться согласно выброшенной инициативе.

Как выбор, воин, сражающийся существами с меньше чем один Hit Die (1-1 или ниже) может делать столько нападений, сколько у него уровней (то есть, файтер 7-го уровня может делать семь нападений). Эти нападения обработаны в порядке инициативы.

Использование Заклинаний и Инициатива

Время Активирования заклинания может изменять инициативу, создавая реалистичную задержку для заклинателя. Когда параметр "Время Активирования" заклинания дается как число без любых единиц (например, раундов или ходов), тогда это число добавляется к броску инициативы заклинателя, чтобы определить его измененную инициативу. Когда заклинание требует раунда или больше, бросать обычный бросок на инициативу не нужно - заклинание, требующее одного раунда на активирование вступает в силу в конце текущего раунда, когда все другие действия уже закончены.

Заклинания, которые требуют, больше чем одного раунда на активирование, требуют некоторых вычислений. Данжон Мастер или один из игроков должен отслеживать раунды, потраченные на активирование. Если использующий заклинание персонаж потревожен в это время, заклинание потеряно. Если все идет хорошо, заклинание вступает в силу в самом конце последнего раунда требуемого Временем Активирования. Таким образом, заклинание, требующее 10 минут на активирование требовало бы 10 боевых раундов, и вступило бы в силу в самом конце 10-го раунда.

Скорость Оружия и Инициатива (Необязательное Правило)

Каждый раз когда персонаж машет своим оружием, он должен возвратить оружие в исходное положение, для следующего замаха. Взмахивание молотом не столь же просто как забивание гвоздей. Боевой молот тяжел. Взмахните им в одном направлении, и он потянет вас в этом направлении. Это должно быть скомпенсировано при управлении и повторно возвращено в то же положение прежде, чем им можно будет ударить снова.

Пользователь должен восстановить свой баланс и расставить свои ноги твердо. Только после выполнения всего этого - он готов к своему следующему нападению. Сравните сколько можно нанести ударов за время, требуемое, чтобы замахнутся стулом, так что фактор скорости оружия - хорошая идея.

Фактор Скорости оружия замедляет скорость нападения персонажа. Чем выше фактор скорости оружия, тем более тяжелое, неуклюжее или более ограниченное оружие. Главным образом, факторы скорости оружия обращаются ко всем существам, использующим изготовленное оружие. Фактор скорости оружия добавлен к броску на инициативу персонажа, чтобы получить его измененный бросок на инициативу.

Таким образом, если Данжон Мастер решает использовать факторы скорости оружия для героев, они должны также использоваться для гигантов, орков, кентавров и т.п. Иначе Данжон Мастер несправедлив к игрокам. Однако, существа с естественным оружием не затронуты скоростью оружия. Их оружие - естественное продолжение их тел, что дает им намного более быстрое время восстановления и реакцию.

Скорость Волшебного Оружия

Волшебным оружием более легко владеть в бою, чем обычным. Возможно оружие легче или лучше сбалансировано чем обычное; возможно оно само тянет героя в надлежащую позицию. Что бы то ни было, каждая единица премии, которую присуждают волшебному оружию уменьшает фактор скорости этого оружия на 1. (Например меч +3 уменьшает фактор скорости оружия на 3.) Когда оружие имеет две премии, меньшая из них используется. Никакое оружие не может иметь фактор скорости меньше чем 0.

Нападение

Как только герои решают нападать, и порядок инициативы был определен, пришло время отыграть все действие. Много факторов должны рассматриваться при каждом нападении: Сколько людей могут окружить героя? Щит блокирует нападение с тыла? Герой может забежать в комнату, избегая нападавших, за один раунд? Герой может победить без того, чтобы убить его противника? возможно блокировать нападение?

Хотя механика боя очень проста, имеются много различных и необычных ситуаций, которые произойдут в течение ролевых сражений. Каждое сражение уникально. Один ключ к мастерингу, незабываемых боевых сцен, это помнить что не каждая ситуация может ожидаться; вы должны комбинировать, приведенные здесь правила, со своим мудрым суждением.

Число Нападавших

Имеется предел тому, сколько нападавших могут окружить единственную цель. Много факторов входят в игру, особенно относительный размер противника, длина используемого оружия, и физические преграды на местности. Преграды изменятся от одного поля битвы до другого.

Размеры Нападавших

Принято, что каждый герой или существо имеют фронт, фланги и тыл. Когда сражаются существа равного размера, до шести из них могут окружить одного.

Обычно, защитник пытается держать своих противников в поле зрения. Таким образом, если не имеется никаких специальных обстоятельств (типа вора, перемещающегося бесшумно позади защитника), противники сначала занимают фронт, затем фланги и наконец тыл. Принимается, что защитник будет пробовать не дать нападавшим его обойти.

Диаграмма и описание применяются только, когда в бой вовлечены существа одинакового размера. Если нападавший на один размер больше, чем защитники, он занимает два места на диаграмме. Для существ на два размера или более больших (маленькие существа, нападающие на большого, например), нападавшие занимают четыре места.

Таким образом, гигант с холмов, нападающий На Хораса файтера заполнил бы два места, позволяя только четырем оркам присоединиться к нападению. Если бы имелось двое нападающих гигантов, только два орка могли бы присоединяться к бою. При нападении на маленькое существо, только один гигант и два орка могут делать нападение. Если бы их было больше они бы только мешали бы друг другу.

Длина Оружия

Фактический размер оружия имеет мало общего с местом, необходимым, чтобы им владеть. Длинная пика от 12 до 20 футов длиной, и все же, так как это колющее оружие, не требуется фактически никакого места по бокам. Однако, она требует от 12 до 20 футов впереди! Сабля и боевой топор примерно одинакового размера, но боевой топор требует больше места. Сабля может колоть по прямой в более узкое место, в то время как боевой топор должен иметь широкий замах для сильного удара, что требует простора.

Данжон Мастер должен решить, имеет ли герой достаточно места, чтобы использовать специфическое оружие в специфическом положении и ситуации.

Как директива, AD&D Правила предполагают, что два файтера, использующие мечи могут работать бок о бок в 10-футовой по ширине области. То же самое место было бы заполнено одним файтером, использующим двуручный меч.

Позиция Нападавших и Сила Атаки

Помимо определения числа нападающих против которых один герой может стоять, относительные позиции нападавших так же влияют на шанс его поразить.

Герои на которых напали с тыла, не получают их премию Ловкости для Армор Класса, а их нападавшие получают +2 премию к своей Силе Атаки. Также имелись бы штрафы, если необязательные правила Щитов и Положения Оружия используются.

Древковое Оружие и Место Необходимое Для Владения Этим Оружием (Необязательное Правило)

Древковое оружие и подобное колющее оружие предназначено прежде всего для использования в специализированных формированиях. Средняя длина этого оружия от 12 до 20 футов, что делает его использование в индивидуальном бою глупым, если не бесполезным.

Противник может легко проскользнуть внутрь досягаемости древкового оружия, в этом случае плохой пикинер может лишь попробовать поднять или бросить его оружие. Что маловероятно будет эффективным. Однако, если тот же самый человек с пикой выстроен с 30 товарищами в хорошем строю, он внезапно становится очень опасным. Там где один пикинер выставил бы только один конец копья, 30 пикинеров выставят смертельный лес.

Большое преимущество древкового оружия то, что нужно мало места, чтобы каждый человек был эффективным. Человек, использующий колющее древковое оружие может использовать его оружие эффективно только с тремя футами места по бокам. Это позволяет создать сомкнутую линию пикинеров.

Группа, в которой люди вооружены древковым оружием, должна стоять для защиты или медленно передвигаться (1/4 обычной нормы передвижения). Они автоматически делают свою Силу Атаки в любого противника, пытающегося схватится с ними. Однако, после первого раунда боя любые выжившие противники - внутри досягаемости древкового оружия, и пикинеры должны бросить свои пики и взять более подходящее оружие для работы "вблизи".

Щиты и Место Необходимое Для Владения Оружием (Необязательное Правило)

Щит - изделие ограниченного размера, прикрепленное только к одной руке или брошенный за спину героя. Герои вообще берут щит, для максимальной защиты. Обычно, это означает, что он защищает руку и тело со стороны щита, наиболее часто это левая сторона героя. В этом положении, нападения с тыла или тыловых флангов не могут быть блокированы щитом героя. В этих случаях, AC премия щита не применяется к THAC0.

Возможно закинуть щит за спину. Если это сделано, премия щита применяется к спине героя, но герой не может использовать щит, чтобы защитить его фронт. Кроме того, ремни препятствуют движению героя, давая ему -2 штраф в его Силе Атаки.

Удар по Определенной Цели

AD&D Игровой бой не использует систему определения места попадания, для определения, куда пришелся каждый удар в сражении. Однако иногда героям и монстрам будет необходимо нацелить их удары в определенную точку. Файтер

может захотеть разбить пузырек, находящийся в руке злого волшебника; вор мог бы пытаться стрелять в глаз - драгоценный камень идола из своего арбалета. Это случаи, где герой делает попытку " точного попадания".

Точные Попадания

Чтобы сделать точное попадание, игрок должен объявить его намерение прежде, чем брошены любые инициативные кубики. После этого, он переносит +1 штраф в его инициативе (время, потраченное на тщательное прицеливание).

Когда герой получит шанс действовать, его Сила Атаки переносит штраф -4. Если бросок преуспевает, точное попадание происходит туда, куда хотел игрок; если бросок не выигран, никакого повреждения не происходит.

Поскольку AD&D Игра использует обобщенную систему для повреждения, точные попадания не могут использоваться, чтобы выполнить некоторые вещи. Против существа, точное попадание причинит только обычное количество повреждения, позволенного оружием. Попытка ослеплять, наносить вред, или калечить, не будет преуспевать. Так, зачем это может быть нужно?

Точное попадание может заставить цель, уронить изделие или реагировать некоторым другим, более тонким, образом. Оно может проникать через слабое место в доспехах. Оно также может использоваться при попытке выбить объект из руки, разрушить флягу, или иначе повредить изделие. Точные попадания могут быть очень полезны при отключении спускового механизма известной ловушки (если это может быть сделано оружием) или для впечатления местных жителей на соревновании по стрельбе из лука.

Движение в Бою

Так как раунд - грубо минута длинной, так что это должно быть легко для вашего героя, чтобы двигаться, куда он хочет в течение раунда. В конце концов спринтеры Олимпийского класса могут пробежать довольно много за одну минуту.

Однако, персонаж в AD&D игре - не Олимпийский спринтер, бегущий по прямой линии. Он пробует маневрировать через сражение, стараясь не быть убитым. Он держит свои глаза открытыми для неприятностей, избегает неожиданностей, оглядывается, наблюдает спины его партнеров, и ищет хороший открытый проход, одновременно планируя его следующее движение, иногда через туман боли.

Он может нести груз снаряжения, которое сильно его замедляет. Из-за всех этих вещей, расстояние, на которое ваш герой может перемещаться - знаменательно меньше чем игроки, вообще то думают.

В боевом раунде, он может передвигаться в 10 раз больше чем норма его движения (см. Главу 14: Время и Движение) в футах. Таким образом, если ваш герой имеет норму движения 9, он может пройти до 90 футов за раунд. Однако, типы шагов, которые ваш герой может делать в течение боя, несколько ограничены.

Движение в Рукопашной Схватке

Основные передвижения в бою, это сближение для рукопашной схватки. Это не является ни слепым натиском, ни случайной прогулкой. Вместо этого, герой приближается быстро, но осторожно. Для достижения расстояния для схватки, герой может передвигаться до половины его позволенного расстояния и все еще делать рукопашное нападение.

Движение и Метательный Бой

В отличие от рукопашной схватки с противником, при стрельбе герой может двигаться до половины его нормальной нормы передвижения и участвовать в метательной стрельбе при половине его нормальной скорострельности. Таким образом, человек, способный к перемещению на 120 футов и вооруженный длинным луком (два выстрела за раунд, при обычных обстоятельствах) мог бы перемещаться на 60 футов и все еще стрелять из него. Тот же самый человек, вооруженный тяжелым арбалетом (один выстрел, каждый второй раунд) будет способен стрелять только однажды каждые четыре раунда в то время как он перемещается.

Ураганная Атака Противника

Персонаж может также ураганно атаковать противника. Ураганная атака увеличивает норму передвижения персонажа на 50% и позволяет персонажу делать нападение в конце его движения. Персонаж при ураганной атаке также получает +2 премию к его Силе Атаки, главным образом от импульса. Некоторое оружие (типа рыцарского копья) причиняет двойное повреждение при ураганной атаке.

Однако, ураганная атака дает их противникам несколько преимуществ. Во-первых, они получают -2 премию к их броскам на инициативу. Во-вторых, при ураганной атаке персонажи не получают никаких премий Ловкости к Армор Классу, и они переносят AC штраф 1. Наконец, если защитник использует копье или древковое оружие и устанавливает его против ураганной атаки (упирая его в камень или ногу), он причиняет двойное повреждение при успешном попадании.

Отступление

Чтобы выйти из боя, персонажи могут делать осторожный отход или они могут просто бежать.

Отход: При отходе, персонаж тщательно держится далеко от его противника (который может его преследовать). Персонаж перемещается до 1/3 его нормальной нормы передвижения.

Если два персонажа борются вместе и один из них решает отступить, другой персонаж может блокировать его противника. Это - полезный метод для вывода серьезно поврежденного человека из боя.

Побег: Чтобы бежать из боя, персонаж просто поворачивается и удаляется на свою полную норму передвижения. Однако, бегущий персонаж понижает свою обороноспособность и подставляет свою спину противнику.

Врагу позволяется свободное нападение (или многократные нападения, если существо имеет несколько нападений за раунд) в спину бегущего персонажа. Это нападение сделано в момент, когда персонаж поворачивается и бежит: Это не рассчитывается как число нападений, которые противнику позволяют в течение раунда, и инициатива не используется.

Бегущий персонаж может преследоваться, если его компаньон не блокирует врага.

Нападение Без Убийства

Имеются случаи, когда ваш герой хочет нанести поражение другому герою без того, чтобы убить его. Компаньон, возможно, был заколдован и напал на своих друзей (и его друзья не хотят убивать его ради того, чтобы спасти себя!); враг может иметь

информацию, и герои могут добраться до нее, только расспросив его; герои могут просто видеть реальную денежную ценность живого монстра. Что бы то ни было, рано или поздно герои собираются попробовать.

Имеются три типа не смертельных нападений - кулачный бой, борьба и обездвиживание. Кулачный бой - это кулачная драка. Борьба - классическая комбинация захватов, замков и бросков. Обездвиживание просто пробует обездвижить противника явной массой или весом, прижимая его к земле.

Кулачный Бой и Борьба

Это наиболее основные из боевых навыков неосознанно применяемых почти всеми детьми когда они дерутся и борются друг с другом. Таким образом, принято что все герои, независимо от класса, были несколько опытными в обеих этих формах драки.

Кулачный бой происходит, когда персонаж нападает с кулаками. Никакое оружие не используются, хотя персонаж может носить железные рыцарские перчатки или подобное изделие. **Борьба** требует обеих рук, свободных, и не отягощенных щитами и т.п.

При кулачном бою или борьбе, обычная Сила Атаки сделана. Обычный Армор Класс цели используется. Если персонаж пытается бороться в доспехах, используются модификаторы из Таблицы 42 (они - штрафы к Силе Атаки нападающего). Обычные модификаторы к Силе Атаки также применяются.

Таблица 42:
Модификаторы Доспехов для Борьбы

Доспехи	Модификатор
Проклепанная кожа	-1
Кольчуга, колечный и чешуйчатый доспех	-2
Пластинчатый, наборный и латы	-5
Рыцарские латы	-8
Полные латы	-10

Штрафы за то, что удерживаются или нападение с удержанием противника не обращаются к борцам. Борьба вовлекает много захватов и бросков, как что это является обычным, и система решения повреждения для кулачного боя и борьба принимает это во внимание.

Если Атака успешна, консультируйтесь с таблицей 43, чтобы найти результат нападения: Перекрестная ссылка измененная Сила Атаки вашего героя с надлежащей формой нападения. Если, например, ваш герой, успешно ударил на 18, результат был бы Ударом в корпус (если он выбросил 18 при успешной борющейся попытке, результат будет пинок). Нападения при кулачном бое и борьбе могут преуспеть при Силе Атаки 1 или меньшем количестве (исключение из общего правила).

Таблица 43:
Результаты Кулачного Боя и Борьбы

Сила Атаки	Удар Кулаком	Повреждения	%КО	Борьба
20+	Сильный удар	2	10	Медвежий захват *
19	Свинг	0	1	Выкручивание руки
18	Удар в корпус	1	3	Пинок
17	Удар по почкам	1	5	Подножка
16	Удар вскользь	1	2	Удар локтем
15	Тычок	2	6	Захват руки *
14	Апперкот	1	8	Выворачивание ноги
13	Хук	2	9	Захват ноги
12	Удар по почкам	1	5	Бросок
11	Хук	2	10	Обманное движение
10	Удар вскользь	1	3	Удар локтем
9	Комбинация	1	10	Захват ноги *
8	Апперкот	1	9	Захват головы *
7	Комбинация	2	10	Бросок
6	Тычок	2	8	Обманное движение
5	Удар вскользь	1	3	Пинок
4	Удар в корпус	2	5	Захват руки *
3	Хук	2	12	Обманное движение
2	Апперкот	2	15	Захват головы *
1	Свинг	0	2	Выворачивание ноги
Меньше чем 1	Сильный удар	2	25	Медвежий захват *

* может удерживаться из раунда в раунд, пока не сломается.

Удар Кулаком: Это - тип удара. В игровых терминах, тип удара имеет немного эффекта, но использование названий добавляет специю к сражению и делает работу Данжон Мастера из описания более легкого действия.

Повреждение: нападения голыми руками причиняют только 1 или 2 единицы повреждения. Металлические рыцарские перчатки, кастет и т.п. причиняют 1d3 единицы повреждения. Премия Силы персонажа, если она есть, применяется к нападениям кулачного боя.

Повреждение от удара кулаком обработано немного по-другому чем обычное повреждение. Только 25 % повреждения, вызванного нападением голыми руками - нормальное повреждение. Остальные 75 % временные. Ради удобства, записывают, кулачное повреждение отдельно от других повреждений и вычисляют проценты в конце всего боя.

Если персонаж достигает 0 хитпоинтов из-за кулачных нападений (или любой комбинации кулачного боя и нормальных нападений), он немедленно падает без сознания.

Персонаж может добровольно бить кулаком, не причиняя никаких повреждений хитпоинтов, если он говорит, так прежде, чем повреждение применяется к его врагу. Но все еще имеется шанс нокаута.

% K.O.: Хотя удар кулаком делает очень немного повреждения, имеется шанс нокаута противника. Этот шанс внесен в список в таблице как " % K.O. " Если это число равно или меньше выброшенного на процентных кубиках, жертва ошеломлена на 1d10 раундов.

Борьба: Это показывает действие или тип приема, который персонаж сумел провести. Приемы борьбы, отмеченные звездочкой (*) являются, удерживаемыми от раунда к раунду, если от них не освободились. Удержание может быть нарушено броском, обманным движением, помощью другой персоны или успешным использованием оружия. (Штрафы к Силе Атаки применяются к нападениям с оружием персонажем, который удерживается.)

Все приемы борьбы причиняют 1 единицу повреждения плюс премия Силы (если желает нападавший), в то время как продолжительное удержание прибавляет еще 1 единицу повреждения за каждый раунд удерживания. Захват головы, проведенный в течение шести раундов причинил бы 21 единицу общего количества повреждения (1+2+3+4+5+6). Помните, что это - эквивалент нажима при захвате головы с полным Нельсоном примерно в течении шести минут!

Обездвиживание

Иногда наиболее эффективное нападение это просто сбить противника с ног явным образом. Не делается никакая попытка, чтобы извлечь особенную пользу, чтобы удержать или даже вредить жертве. Единственное беспокойство это связать и ограничить его.

Чтобы обездвижить противника, обычная Сила Атаки делается. Для каждого уровня различия в размере (1, если Большой нападавший и Средний защитник, например), Сила Атаки изменена на 4 (+4, если нападавший больше; -4, если защитник больше).

Защитник также получает выгоду, если он имеет больше чем две ноги: -2 штраф к броску нападавшего для каждой ноги больше двух. Не имеется никакого штрафа защитнику, если он не имеет никаких ног. Одинокий орк, пытающийся повалить лошадь и наездника имел бы по крайней мере -8 штраф в Силе Атаки (-4 для размера и -4 для лошади четырьмя ногами).

Если нападение преуспевает, и противник упал, персонаж может так удерживаться, если далее успешные властные нападения выбрасываются каждый раунд. Для обездвиженных целей, не используйте модификатор положения при сражении (из Таблицы 51).

Если несколько нападавших пытаются сбить с ног единственную цель, делайте только одну Силу Атаки с +1 премией для каждого нападавшего, кроме первого. Всегда используйте число поражения самого слабого нападавшего, чтобы изобразить шанс успеха, так как сотрудничество всегда зависит от самой слабой связи. Модификаторы для размера должны быть изображены для самого большого нападавшего группы.

Гигант и три пикси, пытающиеся сбивать с ног человека использовали бы Силу Атаки пикси, измененную на +3 для трех дополнительных нападавших и +8 для различия размера гиганта (Огромного) и человека (Среднего).

Оружие в Несмертельном Бою

Как вы могли и ожидать, оружие применяется в не смертельном бою, защищается ли персонаж или же нападает.

Оружие при Защите: персонаж, пытающийся бить кулаком, бороться, или обездвижить вооруженного противника может делать так только, идя на большой риск. В худших случаях, вооруженному защитнику автоматически позволяют ударить его оружием прежде, чем невооруженное нападение сделано, независимо от начального броска кубика. Кроме того, так как его противник должен подобраться очень близко, защитник извлекает пользу +4 премии к выброшенному им нападению и повреждению. Если нападавший остается в живых, он может делать попытку нападения.

Вовлеченные в борьбу, ограничены оружием небольшого размера после первого раунда боя - очень трудно использовать меч против кого-то, кто крутит вашу руку с мечом или зашел за вашу спину и пробует сломать вашу шею. По этой причине, почти все персонажи будут хотеть нести кинжал или нож.

Оружие при Нападении: возможно делать вооруженное нападение без того, чтобы причинить серьезное повреждение (ударяя плоской стороной лезвия, например). Однако это не так же легко, как звучит.

Во-первых, персонаж должен использовать оружие, которое позволяет ему управлять повреждением, которое он причиняет. Это невозможно со стрелой или пращей. Это даже невыполнимо с боевым молотом или палицей. Это может быть выполнено с мечами и топорами, где лезвие может быть направлено, так что оно не режет.

Во вторых, персонаж имеет -4 штраф в его Силе Атаки, начиная с работы оружием таким образом - неуклюже чем обычно. Повреждение от такого нападения - 50% нормального и половина этого повреждения временная, длительностью один ход после того, как сражение закончено и причиняющее бессознательное состояние (никогда смерть) если герой понижается ниже нуля хитпоинтов.

Не Смертельный Бой с Животными

Когда имеют дело с негуманоидными противниками, множество факторов должно рассматриваться.

Во-первых, невежественные существа, как правило, никогда не пробуют хватать, бить кулаком или сбивать с ног противника. Они легко соглашаются на разрывание его на части. Это, по мнению их маленького животного разума, является наилучшим решением.

Во-вторых, естественное оружие существа всегда годно к употреблению. В отличие от людей с мечами, лев или плотоядная обезьяна не теряет способность использования зубов и клыков только, потому что персонаж - очень близко к нему.

Наконец, и самой большой важности, существа имеют тенденцию быть лучшими естественными файтерами чем люди. Все нападения для тигра - тот же самый как кулачный бой или борьба. Только вот тигр имеет когти! Кроме того, тигр может использовать все ноги эффективно, и передние, и задние.

Контактные Заклинания и Бой

Много заклинаний, используемых жрецами и волшебниками вступают в силу только, когда цели касается заклинатель. При обычных обстоятельствах, это не проблема - заклинатель подходит и касается получателя. Однако, если цель не желает этого, или заклинание используется посреди общей рукопашной схватки, ситуация - совсем другая.

Не желающие Цели: заклинатель должен делать успешную Силу Атаки для заклинания, чтобы иметь любой эффект. Волшебник или жрец вычисляет его число поражения обычно, согласно Армор Классу предназначенной жертвы и другим защитам. Данжон Мастер может изменять бросок, если жертва неподготовлена или не осознает нападения. Если бросок преуспевает, заклинатель касается цели, и обычный эффект заклинания происходит.

Желающие Цели: При попытке использовать заклинание на желающей цели, использование автоматическое, пока оба героя не заняты в бою. Например, если файтер выходит из рукопашной схватки, клерик мог бы излечить его в следующем раунде.

Если получатель заклинания пытается делать что-нибудь помимо ожидания заклинания, чтобы вступить в силу, Сила Атаки против АС 10 должна быть сделана. Однако, никакие АС модификаторы для Ловкости не применяются, так как цель не пробует избегать заклинания!

Всякий раз, когда контактное заклинание успешно, заклинатель страдает от любой специальной обороноспособности его цели, если они - непрерывного действия. Успешное прикосновение к вампиру не кончилось бы утечкой энергии, так как эта сила работает только, когда вампир этого хочет, но касание элементала огня кончились бы серьезными ожогами.

Когда контактное заклинание брошено, оно обычно остается эффективным только в этом раунде. Однако, некоторые заклинания определяют специальные условия или продолжительности. Убедитесь, что тщательно проверили каждое описание заклинания.

Критические Повреждения (Необязательное Правило)

Некоторые игроки чувствуют что в бою должен использоваться не только шанс, чтобы поразить и количество сделанного повреждения. Некоторые предлагают сложные таблицы (таблицы критических повреждений) детализирующие все ужасные результаты и промахи.

Самая простая система критического повреждения, это когда каждый естественные 20, выброшенные на Силе Атаки, означают двойное повреждение. Бросайте соответствующие кубики повреждения дважды для нападения (но не удваивайте результат единственного броска повреждения) и учитывайте модификаторы повреждения для Силы, магии и т.д., лишь однажды.

Второй метод состоит в том, чтобы позволить героям, или монстрам, делать дополнительное нападение каждый раз когда они выбрасывают естественные 20. Дополнительное нападение сделано немедленно, на ту же самую цель, и отыгрывается точно так же как обычное нападение. Пока естественные 20 бросаются, герой или монстр продолжают совершать дополнительные нападения. Очень удачливый герой мог бы бросать 20 при его первом нападении, а затем бросать 20 при дополнительном нападении, позволяя ему бросить третье нападение. Если это нападение также закончилось 20, четвертое нападение могло бы быть сделано и т.д. Эта система дает героям шанс нанесения дополнительного повреждения без того, чтобы гарантировать успех.

Критические Промахи

Критические промахи менее легко определены чем критические попадания. Одна система, которая работает, говорит, что бросок кубика 1 имеет результатом некоторый неудачный случай, случающийся с героем который его выбросил. Данжон Мастер должен решить, чем точно этот случай является основываясь на ситуации, хотя это не должно причинять повреждение.

Герой мог бы спотыкаться и растягиваться на полу, ломать свой меч, попадать в каменный столб, заклинивать свой топор в деревянной балке, или один из ремней его рюкзака, падает с его плеча, сбивая удар. (Конечно, волшебное оружие, вряд ли, будет ломаться при обычном использовании.)

Обычный результат критического промаха - это потеря нападения в следующем раунде, когда герой встает с пола, достает новое оружие, освобождает свой топор из балки, или борется, чтобы поместить его рюкзак туда, где он должен быть. Критические неудачи добавляют дозу волнения и юмора, в битву.

Наконец, всегда помните, что безотносительно от того что случается, это случается, и с героями, и с мастерскими персонажами.

Парирование (Необязательное Правило)

В течение одноминутного боевого раунда принято, что каждый герой блокирует много предпринятых нападений, и многие из его собственных нападений блокируются. В обычном бою, герои парируют все время, и не имеется никакой потребности выделять, что каждый парирует.

Когда герой преднамеренно хочет не парировать, шанс, что он будет поражен увеличивается. Маг, использующий заклинание, например, не получает никакую АС премию к Ловкости. Таким образом, выбор парировать или нет, не отдельный выбор под AD&D Игровыми правилами.

В то же самое время, верно предположение, что герои в бою постоянно подвергают себя некоторому риску, пробуя составить ясное представление цели или поиск открытия чтобы совершить нападение. Однако имеются случаи, когда дело обстоит не так. Иногда, единственная вещь, которую герой хочет делать - это избежать поражения.

Чтобы сделать себя тяжелее, для поражения, герой может парировать - отменяя все действия в этом раунде - он не может нападать, перемещаться или использовать заклинания. Это освобождает героя, для того чтобы сосредоточиться исключительно на защите. При этом, все персонажи не воины извлекают пользу, их АС премия равняется половине их уровня. Волшебник 6-го уровня имел бы +3 премию к его АС (понижая ее до АС 3). Воин добивается, премии равной половине его уровня плюс один. Файтер 6-го уровня получил бы +4 АС премию.

Обратите внимание, что выгода не относится к всеобщей защите, и она не эффективна против тыловых или метательных атак. Она защищает только от фронтальных рукопашных нападений. Эта необязательная защита не имеет ни какого эффекта против волшебных нападений, так что она не защитила бы от разряда молнии или огненного шара.

Метательное Оружие в Бою

Вообще, метательный бой обработан также как и к стандартный рукопашный бой. Намерения объявлены, инициатива брошена и Сила Атаки сделана. Однако, имеются некоторые специальные правила и ситуации, которые применяются только к метательному бою.

Метательное оружие разделено на две общих категории. Первое включает все стандартные одно-целевые снаряды с прямым огнем - пращи, стрелы, арбалетные стрелы, копья, метательные топоры и т.п.

Вторая категория включает все гранатоподобные снаряды, которые имеют эффект на площадь, независимо от того как они малы. Таким образом, нападение с этими оружием не должно непосредственно поразить цель, чтобы иметь шанс

воздействия на нее. В эту группу включены маленькие фляги масла, кислоты, яда, святой воды, микстуры и валуны. Швыряемые валуны включены, потому что они отскакивают и даже после того, как они поражают, оставляют полосу разрушения.

Диапазон

Первый шаг в создании метательной атаки это найти расстояние от нападающего до цели. Оно измерено в ярдах от одной точки до другой. Это расстояние сравнено с категориями диапазона для используемого оружия (см. Таблицу 45 в Руководстве Игрока).

Если расстояние больше чем самая длинная дистанция, цель находится вне диапазона; если расстояние - между длинной и средней дистанцией, цель на длинной дистанции; когда между средней и короткой дистанцией, средняя дистанция используется; когда равняется или меньше чем расстояние с короткой дистанцией, цель - в коротком диапазоне.

Нападения в коротком диапазоне не переносит никакого модификатора диапазона. Средний диапазон нападения переносит -2 штраф в Силе Атаки. Нападение на длинной дистанции переносят -5 штрафа. Некоторое оружие не имеет никакого короткого диапазона, так как оно должно образовать дугу в некоторое расстояние перед достижением их цели. Эти нападения всегда сделаны со штрафом в Силы Атаки.

Скорострельность

Луки, арбалеты и другое метательное оружие имеют различную скорострельность (ROF) - число снарядов, которе они могут выпустить за один раунд.

Маленькое, легкое оружие может быть брошено очень быстро, так что до трех дротиков может быть брошено за один раунд. Стрелы могут быть наложены и выпущены почти так же быстро, так что до двух выстрелов может быть сделано за один раунд.

Некоторое оружие (типа тяжелых арбалетов) требует долгого времени на перезарядку и может стрелять только каждый второй раунд.

Что бы то ни было, многократные выстрелы обработаны тем же самым образом как другие многократные нападения с целью определения инициативы. ROF каждого метательного оружия внесен в список в таблице 45 в Руководстве Игрока.

Модификаторы Метательного Боя

Сила Атаки и модификаторы повреждения для Силы всегда используются, когда нападение сделано с бросаемым оружием. Сила рук вашего героя это существенный фактор в эффективности нападения.

При использовании лука, Сила Атаки и модификаторы Силы применяются только, если герой имеет должным образом подготовленный лук (см. Главу 6: в Руководстве Игрока). Герои никогда не получают премии Силы при использовании арбалетов или подобных механических устройств.

Модификаторы Ловкости к Силе Атаки применяются при метательной атаке с ручным оружием. Таким образом, персонаж добавляет свой модификатор Ловкости при использовании лука, арбалета или топора, но не при стрельбе из требучета или другой осадной машины.

Стрельба по Рукопашной Схватке

Метательное оружие предназначено главным образом как оружие длинной дистанции. Идеально, оно используется прежде, чем противники достигают вас. Однако, идеальные ситуации - слишком редкие, и герои часто обнаруживают, что единственный эффективный способ нападать состоит в том, чтобы стрелять стрелами (или чем бы то ни было) во врага уже в рукопашном бою с их компаньонами. В то время как это возможно и конечно позволено, но это - опасное суждение.

Когда снаряды выпущены в рукопашной схватке, Данжон Мастер считает число фигур в непосредственной области поражения цели. Каждая Средняя фигура считается как 1. Маленькая (S) как 1/2, Большая как 2, Огромная как 4, и Гаргантюа как 6. Полная ценность сравнена с ценностью каждого персонажа или существа в целевой рукопашной схватке. При использовании этого отношения, Данжон Мастер выбрасывает кубик, чтобы определить, которая (или какая) цель будет поражена. После того, как Данжон Мастер определяет, кто или какова цель, обычное нападение бросается. Данжон Мастер не сообщает игроку, кто будет поражен, если нападение преуспевает.

Тарус Кровавое сердце (размер человек, или 1 единица) и Ретт (также размер человек, или 1 единица) дерется с гигантом (размер G, 6 единиц) в то время как Тул стреляет из длинного лука в гиганта. Полная ценность всех возможных целей 8 (6+1+1). Имеется 1/8 шанса, что Ретт является целью; 1/8 шанса, что Тарус поражен; и 6/8 шанса что выстрел поражает гиганта. Данжон Мастер мог бы бросать 8-сторонний кубик, чтобы определить, кто получает поражение, или он мог бы уменьшать отношения до процента (шанс 75%, что гигант поражен и т.д.) и бросать процентные кубики.

Защитное Укрытие от Метательной Стрельбы

Один из лучших способов избегать поражения и повреждений это скрыться позади чего-нибудь - стены, дерева, угла здания, кучи валунов, или любого доступного. Профессиональные авантюристы, желая, делать это, называют это защитным укрытием.

Защитное укрытие не работает особенно хорошо в рукопашной схватке, так как оно препятствует и защитнику, и нападающему одинаково. Однако, это - весьма эффективная тактика против метательной стрельбы.

Имеется два типа защиты, которые герой может иметь. Первый тип укрытия, также называемый мягким укрытием. Персонаж, скрывающийся позади кустарников, скрыт. Он может быть замечен, но только с трудностью, и это не легкая задача определить точно, где он. Кустарники не могут останавливать стрелу, но они делают менее вероятным, что она попадет в персонажа. Другие типы этого укрытия включают занавесы, гобелены, дым, туман и кустарник.

Другой тип защитного укрытия, иногда называемого, более точно, твердым укрытием. Поскольку это название подразумевает что то, за чем персонаж может скрываться, блокирует снаряд. Твердое укрытие включает каменные стены, угол здания, столы, двери, земляные валы, стволы дерева и волшебные силовые стены.

Укрытие помогает потенциальной цели, давая нападающему отрицательный модификатор к его Силе Атаки. Точный модификатор укрытия зависит от степени, в которой оно используется как защита. Персонаж, стоящий за двухфутовой стеной - симпатичная очевидная цель, особенно когда он сравнен с персонажем лежащим за этой стены и осторожно выглядывающим из-за нее. Таблица 44 дает список различных модификаторов для различных степеней завес и укрытий.

Таблица 44:
Модификаторы Укрытия

Цель:	Завеса	Укрытие
25% скрыто	-2	-1

50% скрыто	-4	-2
75% скрыто	-7	-3
90% скрыто	-10	-4

Укрытие также имеет влияние на инстинктивную защиту, предоставляя персонажу модификатор, внесенный в список в Таблице 59 как премию к его инстинктивным защитам против заклинаний, которые причиняют физические повреждения (например, Огненный Шар, разряд молнии и т.д.)

Кроме того, персонаж, имеющий укрытие, 90% (или больше) переносит, половину обычного повреждения при неудачном броске и никакого повреждения вообще, если инстинктивная защита успешна. Это принимает, конечно, что Огненный Шар, разряд молнии, или что-то подобное, поражает укрытие - человек приседающий позади каменной стены был бы защищен, если Огненный Шар, взорван перед стеной, но не будет защищен укрытием, если взрыв произошел позади него, на его стороне стены.

Гранатоподобные Снаряды

В отличие от обычных снарядов, для которых цель определенное существо, гранатоподобный снаряд нацелен на точку, все равно является ли эта точка существом или местом на земле. Когда нападение объявлено, игрок указывает, где он хочет чтобы снаряд упал. Тогда это место становится целью и используется, чтобы определить направление и расстояние рассеивания.

Почти все гранатоподобные снаряды - изделия возможности или потребности - камни, фляги масла, пузырьки святой воды или мензурки кислоты. Также, эти изделия не внесены в список в таблицах снаряжения для диапазона, ROF и повреждения. Диапазон, измеряется Силой вашего героя и весом объекта.

Снаряд пяти фунтов или меньше может бросаться на 30 футов. Короткий диапазон - 10 футов, средняя дистанция - 20 футов, и все больше этого - максимальный диапазон. Более тяжелые изделия уменьшают диапазон. На сколько далеко объект может быть брошен, решает Данжон Мастер.

Исключительно тяжелые изделия могут быть брошены только, если герой выбрасывает успешную проверку подъема ворот/сгибания брусков. Ни в коем случае герой не может бросать изделие более тяжелое чем его Сила, позволила бы ему поднять. Таким образом, Данжон Мастер может управлять этим, герой имел бы мало неприятностей перебрасывая полупустой рюкзак через десятифутовую пропасть, но герой должен будет сделать проверку силы, если захочет поднять орка и бросить его на десять футов в его орочьих друзей.

Когда контейнер попадает во что-то, он обычно немедленно ломается. Однако, это не всегда истинно. Некоторые снаряды, подобно мягким кожаным флягам или твердой глиняной посуде, являются особенно стойкими. Если имеется некоторое сомнение относительно того, будет или нет брошенный объект ломаться, Данжон Мастер может потребовать, чтобы инстинктивная защита изделия применялась, чтобы видеть, разрушается или разрывается ли это, изрыгая содержимое всюду.

Если снаряд "не попал в цель", то важно знать, где он приземлился - неразорвавшийся гранатоподобный снаряд мог бы представлять опасность для других героев, разжигать огонь, или проедать отверстие в полу. Процесс обнаружения места, где он приземляется, известен, как "рассеивание". Во-первых бросьте 1d10, и используйте с Диаграмму Рассеивания.

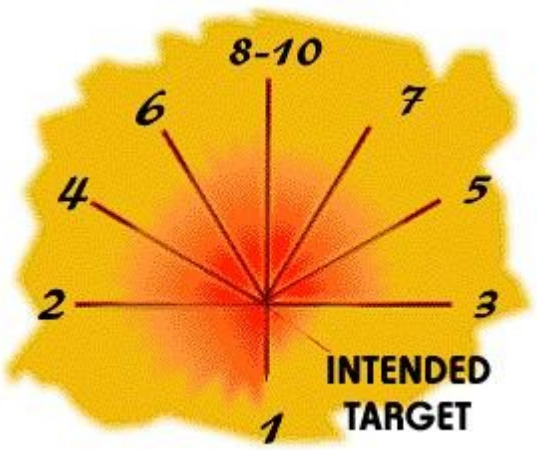

Таблица 45:
Эффекты Гранатоподобных Снарядов

Тип Снаряда	Область Поражения	Повреждение от Прямого Попадания	Всплеска
Кислота	1' диаметр	2-8 hp	1 hp
Святая вода	1' диаметр	2-7 hp	2 hp
Масло (горючее)	3' диаметр	2-12/1-6 hp	1-3 hp
Яд	1' диаметр	Специальное	Специальное

Затем определите, как далеко сделан бросок. Если бросок - в коротком диапазоне, используйте 6-сторонний кубик. Если диапазон средний, используйте 10-сторонний кубик. Если брошено на длинную дистанцию, бросьте 2d10. Выброшенное Число - это как далеко, в футах, от предназначенной цели приземлился снаряд.

Повреждение, полученное от гранатоподобных нападений зависит от того, было ли выиграно прямое попадание, или цель была в области всплеска. Таблица 45 дает область поражения для прямого попадания и повреждение от прямого попадания и всплеска.

Область поражения: Это количество места, охваченного прямым попаданием. Любое существо в области поражения будет переносить повреждение согласно колонке **Прямое Попадание**. Все существа в пределах 3' от области поражения получат **Повреждение от Всплеска**.

Типы Гранатоподобных Снарядов

Повреждение Кислотой особенно ужасно. Кроме возможности зарубцовывания (которая оставлена Данжон Мастеру), кислотное повреждение, не может быть излечено регенерацией. Оно должно быть излечено обычным способом. Таким образом, она очень полезна против регенерирующих существ типа троллей. Но кислота очень редка.

Святая Вода воздействует на большинство форм нежити и существ Низших Планов. Но она не имеет никакого эффекта против существа в газообразной форме или нежити без материальной формы.

Осквернённая вода (по существу святая вода, используемая злыми жрецами) воздействует на паладинов, существа, чья цель состоит в том, чтобы защищать добро) (lammasu, shedu и т.д.), и существ из Высших Планов.

Святая (или осквернённая) вода воздействует на существа так же, как кислота, причиняя повреждение, которое не может быть восстановлено, но должно быть излечено обычно.

Масло повреждает только, когда оно зажжено. Это обычно требует процесса с двумя шагами - сначала обливание цели огнеопасным маслом и затем поджигание его. Таким образом, использование масла часто требует двух успешных нападений.

Прямое попадание от масляных ожогов в течение двух раундов, порождает 2d6 единиц повреждения в первом раунде и 1d6 единиц во втором раунде.

Яд вообще не очень эффективен как метательное оружие. Большинство ядов вступает в силу только, если счет снаряда прямое попадание, и даже тогда только, если он попадает в открытую пасть некоторого огромного существа. Контактные Яды имеют обычные эффекты яда при прямом попадании. Данжон Мастер имеет информацию относительно определенных эффектов ядов в DMG.

Валуны как Метательное Оружие

Швыряющиеся валуны отыгрываются по правилам для гранатоподобных снарядов, даже притом, что они не взрываются. Валуны имеют тенденцию отскакивать от их начальной точки воздействия и могут поражать несколько персонажей при одном нападении. Они особенно разрушительны против кучных групп.

При нападении валуном, определите цель, число поражения и рассеивание (в случае промаха) согласно правилам для гранатоподобных снарядов. Однако расстояние, на которое валун рассеивается, должно быть удвоено.

Если валун рассеивается налево или право, он перемещается грубо на 45-60 градусов от первоначальной линии нападения. Валун перемещается по этой линии на 3d10 футов. Если цели находятся в относительно открытой области (группа, идущая через снежное поле, например), имеется только слабый шанс, что кто-нибудь будет поражен катящимся снарядом.

Если валун катится через место, занятое героем (или монстром), бросайте снова на попадание (заново вычисляя THAC0 по мере необходимости), применяйте -2 штраф за каждые 10 футов, или долю этого, если валун отскочил, после того как он кого-то поразил.

Если герои находятся в области, где движение ограничено: отряд пикинеров, например, или большая партия в коридоре шириной 10', то никакое дополнительное нападение валуна не сделано. Валун ударяет все цели на своем пути.

Повреждение, вызванное валуном в результате рассеивается - меньше чем от прямого попадания. Бросайте на повреждение как обычно, но вычитайте расстояние в футах, на которое валун отскочил к этой точке. Это - повреждение, причиненное цели.

Специальные Нападения

Некоторые мастерские персонажи (и даже герои) имеют способности, которые могут использоваться в игре в течение боя, но которые не попадают в любую из стандартных боевых секций правил. Как иметь дело с этими специальными боевыми ситуациями сказано ниже.

Нападение Заколдованных Существ

Могут иметься времена когда заколдованные существа, возможно даже члены партии, будут вынуждены сражаться со своими компаньонами. Когда это случается, помните, что существо, NPC или герой больше не имеет контроля над своими решениями.

Если заколдованный герой вынужден напасть на своих друзей, он должен делать это в эффективной манере. Борьба или кулачный бой неприемлемы, если герой обладает лучшим методом. В то же самое время, заколдованный герой использует только те свои способности, которые являются очевидными для его нового (и, одна надежда, временного) владельца.

Таким образом, если заколдованный файтер с мечом в руке несет охотничье копье молнию, он сражается мечом, если ему определенно не приказано делать иначе. Владелец в этом случае не может ему скомандовать, чтобы он использовал охотничье копье молнию, если он не знает что несет файтер.

Точно так же владелец волшебника должен знать, какими заклинаниями обладает заколдованный волшебник, и какие из них он запомнил. Это наиболее часто узнается просто, спрашивая. Однако, из-за одурманенного состояния заколдованного товарища, имеется шанс 25%, что он невольно использует заклинание, вредное для себя и своего владельца. Распрашивание заколдованных волшебников может быть очень опасным делом.

Ограничения Заколдованных Существ

Заколдованное существо имеет два критических ограничения на свои действия. Во-первых, оно не может выполнять команды, требующие индивидуальной инициативы. Владелец не может говорить: "Сражайся своим наиболее мощным волшебным изделием!" Так как это требует суждения со стороны заколдованного персонажа. Во вторых, заколдованное существо не будет повиноваться никакой команде, которая очевидно вела бы к его самоуничтожению. Но так как бой состоит из многих различных переменных, само по себе сражение не явно самоубийственно, даже в ситуации кажущейся безнадежной.

Степени Обаяния

Имеются две степени силы обаяния в AD&D Игре, сила монстров и сила героев.

Сила обаяния монстров, типа вампиров, делает устную связь ненужной. Заколдованное существо понимает желания монстра через умственное управление. Герой, заколдованный этой силой полностью повинуется командам своего владельца, по крайней мере в пределах ограничений его способностей и руководящих принципов приведенных выше.

Сила обаяния героев более ограничена. Владелец должен иметь некоторый метод сообщения понятный заколдованному существу, предпочтительно, говорить на его языке. Иначе, заколдованные существа могут пытаться следовать за жестами их владельца. Это может быть полезная и интересная ситуация в ролевой игре.

Нападения Завораживающим Взглядом

Монстры с завораживающим взглядом, типа василиска, имеют силу затронуть противника просто, посмотрев ему в глаза. Это делает этих существ, невероятно опасными, поскольку невнимательный взгляд может причинить большой вред.

Герои, которые смотрят непосредственно на таких существ, чтобы напасть на них, или те, кто удивлены существом, автоматически, встречают завораживающий взгляд существа. Эти неудачливые герои должны делать соответствующую инстинктивную защиту или переносить эффекты нападения существа. Такие нападавшие подвергаются завораживающему взгляду каждый раунд, который они нападают. В больших группах, только передний ряд может встречать завораживающий взгляд, судьба, которой можно избежать, если нападавший приближается с тыла, где существо не может его видеть.

Герои могут также пытаться избегать завораживающего взгляда, смотря в общем направлении существа без фактического изучения его глаз. Это позволяет героям видеть цель, достаточно хорошо, чтобы сражаться с ней как обычно без того, чтобы становиться жертвой его силы. Однако, имеется 20% шанс каждый раунд, что нападавший, пробующий эту уловку случайно встретит завораживающий взгляд существа.

Наконец, герой может полностью смотреть в другую сторону или закрывать свои глаза при нападении на существо, предотвращая любой шанс встречи завораживающего взгляда существа. Это - подобно сражению в темноте, и герой переносит все обычные штрафы за сражение пока он слеп.

Более безопасно, чем все эти методы это использовать некоторый тип отражающей поверхности: зеркало или высоко полированный щит очень удобны. Способности завораживающего взгляда не эффективны после отражения, так что безопасно наблюдать василиска или медузу в зеркале.

Но, чтобы эта уловка была эффективной, должен иметься некоторый источник света, так как ничто не может быть отражено в темноте. Также, героям нужно напомнить, что использование зеркала может быть дизорентирующим. Герой должен сопровождать свою цель, держа зеркало в своей руке. Он переносит -2 штраф в своем шансе, чтобы поразить и не получает выгоды от его щита или премию Армор Класса для Ловкости, когда существо на него нападает.

Существа с завораживающим взглядом могут захотеть не использовать свою силу. В этом случае, существо может избежать смотреть на героев. Не встречая их взгляда, оно не может затрагивать их. Существа, достаточно интеллектуальные, чтобы вести переговоры могут делать это при случае.

Врожденные Способности

Особенно мощные существа обладают врожденными волшебными способностями, которые они могут использовать по желанию. Большинство из них, подобны заклинаниям. Таким образом, брауни, способен причинить замешательство, тот же самый эффект, как если бы герой использовал заклинание замешательства. Существа, способные стать невидимыми по желанию обычно используют все обычные правила для заклинания невидимости.

Однако врожденные способности отличаются от заклинаний одним важным свойством. В отличие от заклинаний, врожденные способности - это естественные свойства и они не требуют времени Активирования или любых компонентов (хотя имеется инициативный модификатор), включая жесты или слова, если они не используются для драматического эффекта. (Монстр небрежно указывает на место, где произойдет его заклинание, а затем смотрит на партию со злой улыбкой.) врожденные способности активизированы самой простой умственной командой существа.

Во всех других отношениях, врожденные способности функционируют подобно заклинаниям. Они имеют тот же самый диапазон, область поражения, и ограничения продолжительности заклинания с тем же самым названием. Когда заклинание имеет разную силу в зависимости от уровня заклинателя, принято, что существо имеет уровень, равный его Hit Dice. Если это означает, что существо имеет недостаточный уровень, чтобы использовать заклинание, оно использует заклинание на минимальном уровне, необходимом, чтобы его использовать.

Врожденные способности вообще могут использоваться только однажды в раунд. Далее, существо не может использовать врожденную способность и нападать в том же самом раунде.

Оружие Дыхания

Различные существа в AD&D Игре обладают оружием дыхания, и наиболее незабываемым является ревущее пламя изрыгаемое красным драконом. Это оружие обычно затрагивает область в форме конуса. Оно исходит изо рта дракона, а затем расширяется, распространяясь наружу. Никакая Сила Атаки не требуется для оружия дыхания. Все герои и существа в пределах области поражения должны делать соответствующую инстинктивную защиту или переносить последствия успешного нападения дыхания.

Специальная Защита

Пока, большая часть этой главы описывала способы нападения. Кроме этого, имеется несколько способов избежать повреждения. Два из наиболее обычных это: **"Инстинктивная Защита" и "Магическая Сопротивляемость"**. Несколько менее обычные способности это: **"Изгнание Нежити" и устойчивость к специфическому оружию**.

Инстинктивная Защита

Инстинктивная защита - бросок кубика, который дает шанс, хотя и слабый, что герой или существо находит некоторый способ спастись самостоятельно от некоторого разрушения (или по крайней мере уменьшить повреждение при успешном нападении).

Наиболее часто, инстинктивная защита представляет собой инстинктивный акт со стороны вашего героя - падать к земле, когда Огненный Шар опаляет группу, гашение разума, когда умственное сражение начинается, блокирование основного облака кислоты щитом. Точное действие не важно - Данжон Мастер и игроки могут придумать живые и красочные объяснения, почему инстинктивная защита получилась или потерпела неудачу. Объяснения, скроенные к случаям момента увеличивают волнение игры.

Генерация Инстинктивной Защиты

Чтобы сделать инстинктивную защиту, игрок выбрасывает 20-сторонний кубик (1d20). Результат должен быть равен или больше чем число инстинктивной защиты героя. Число, которое герой должен выбросить, изменяется в зависимости от группы вашего героя, его уровня, и от чего герой пробует спасти себя. Числа инстинктивной защиты героя могут быть найдены в Таблице 46. Мультиклассовые герои используют наиболее выгодный бросок спасения.

Инстинктивные защиты делаются в разнообразных ситуациях: Для нападений, вовлекающих парализацию, яд или смертельную магию; окаменение или полиморфизм; жезл, посох или палочка; оружие дыхания; и заклинания. Тип инстинктивной защиты, который ваш герой должен выбросить, определяется определенным заклинанием, монстром, волшебным изделием или ситуацией.

Монстры также используют Таблицу 46. Однако, они не находят их числа инстинктивной защиты по группе и уровню, так как они не имеют ни того, ни другого. Все существа спасаются против яда и смертельной магии на уровне равном числу их Hit Dice. Интеллектуальные монстры спасаются против всех других нападений на этом уровне также.

Существа без интеллекта (даже меньше чем животный интеллект) спасаются на уровне, равном половине числа их Hit Dice. Любые дополнения к Hit Dice подсчитаны как один кубик за каждые четыре единицы или долю этого. Таким образом, интеллектуальное существо с 5+6 Hit Dice спаслось бы на 7-ом уровне (5 Hit Dice + другой кубик на 2 округляя). Не интеллектуальное животное с тем же самым Hit Dice спаслось бы против яда и смерти на 4-ом уровне (округляя вверх).

Большинство монстров использует таблицу группы воинов, чтобы определить их инстинктивные защиты. Однако, те которые имеют способности других классов, используют наиболее благоприятную инстинктивную защиту. Существо, способное сражаться и использовать большое количество заклинаний могло бы использовать группы, или воинов, или волшебников то, что лучше для специфической инстинктивной защиты. Существа, которые испытывают недостаток способности сражаться, используют группу, которая наиболее близко походит к их собственным способностям. Грибовидное существо, которое может только использовать заклинания, использовало бы группу волшебника в таблице, чтобы определить свои инстинктивные защиты.

Таблица 46:
Инстинктивные Защиты Персонажей

	----------Нападение, от Которого он Будет Спасен----------				
Опыт Героя	**Парализация, Яд или Магия Смерти**	**Жезл, Посох, или Палочка**	**Окаменение или Полиморфизм ***	**Оружие Дыхания****	**Заклинание *****
Жрецы					
1-3	10	14	13	16	15
4-6	9	13	12	15	14
7-9	7	11	10	13	12
10-12	6	10	9	12	11
13-15	5	9	8	11	10
16-18	4	8	7	10	9
19 +	2	6	5	8	7
Мошенники					
1-4	13	14	12	16	15
5-8	12	12	11	15	13
9-12	11	10	10	14	11
13-16	10	8	9	13	9
17-20	9	6	8	12	7
21 +	8	4	7	11	5
Воины					
0	16	18	17	20	19
1-2	14	16	15	17	17
3-4	13	15	14	16	16
5-6	11	13	12	13	14
7-8	10	12	11	12	13
9-10	8	10	9	9	11
11-12	7	9	8	8	10
13-14	5	7	6	5	8
15-16	4	6	5	4	7
17+	3	5	4	4	6
Волшебники					
1-5	14	11	13	15	12
6-10	13	9	11	13	10
11-15	11	7	9	11	8
16-20	10	5	7	9	6
21+	8	3	5	7	4

*исключая нападения с полиморфными палочками.

**исключая, что окаменение или полиморфизм.

***исключая, для которых другой тип инстинктивной защиты определен, типа смерти, окаменения, полиморфизма и т.д.

Приоритеты Инстинктивной Защиты

Иногда тип инстинктивной защиты, требуемой ситуацией или изделием не ясен, или больше чем одна категория инстинктивной защиты может казаться соответствующей. По этой причине, категории инстинктивной защиты в Таблице 60 внесены в список в порядке важности, начиная с парализации, яда и смертельной магии, и заканчивая заклинаниями.

Вообразите, что Рета ударили лучом из палочки полиморфинга. И инстинктивная защита против палочек и инстинктивная защита против полиморфизма была бы соответствующей. Но Рет должен бросить инстинктивную защиту против палочек, потому что эта категория имеет более высокий приоритет чем полиморфизм.

Категории инстинктивных защит следующие (в порядке приоритета):

Парализация, Яд и Смертельная Магия: Она используется всякий раз, когда персонаж затронут парализующим нападением (независимо от источника), ядом (любой силы), или некоторыми заклинаниями и волшебными изделиями, которые так или иначе напрямую убивают персонажа (как внесено в список в их описании). Эта инстинктивная защита может также использоваться в ситуациях, в которых исключительная сила или физическая сила духа необходима.

Жезлы, Посохи или Палочки: Как название и подразумевает, она используется всякий раз, когда персонаж затронут полномочиями жезла, посоха или палочки, если другое спасение более высокого приоритета не используется. Эта инстинктивная защита иногда определяется для ситуаций, в которых персонаж стоит перед волшебным нападением из необычного источника.

Окаменение или Полиморфизм: Она используется в любое время, когда персонаж превращен в камень (окаменел) или полиморфирован монстром, заклинанием или волшебным изделием (другим чем палочка). Она может также использоваться, когда персонаж должен противостоять некоторому массивному физическому изменению всего его тела.

Оружия Дыхания: персонаж использует, ее при столкновении с монстрами с оружием дыхания, особенно мощным дыханием дракона. Она может также использоваться в ситуациях, где комбинация физической усталости и Ловкости - критические факторы в выживании.

Заклинание: Она используется всякий раз, когда персонаж пытается сопротивляться эффектам волшебного нападения, или заклинателем или от волшебного изделия, если никакой другой тип инстинктивной защиты не определен. Она может также использоваться, чтобы сопротивляться нападению, которое бросает вызов любой другой классификации.

Добровольный Отказ от Инстинктивной Защиты

Никакая инстинктивная защита не делается, если цель добровольно выбирает не сопротивляться эффекту заклинания или специального нападения. Дело обстоит так, даже если персонаж был обманут относительно точной природы заклинания. Когда персонаж объявляет, что он не сопротивляется силе заклинания, то заклинание (любое) имеет полный эффект.

Однако, намерение не сопротивляться должно быть ясно заявлено или обосновываться через обман. Если персонаж атакован неожиданно или пойман врасплох, ему обычно позволяют инстинктивную защиту. Данжон Мастер может изменять эту инстинктивную защиту, ухудшая шанс успеха, если ситуация требует этого. Только в чрезвычайных случаях обмана персонажу запрещают инстинктивную защиту.

Проверка Способности как Инстинктивная Защита

Когда герой пытается избежать, опасности с помощью одной из своих способностей, проверка способности может использоваться вместо инстинктивной защиты.

Например, Рагнар вор влез в чей-то дом, и вдруг он слышит скрежет с потолка над головой. Он смотрит вверх и видит пятитонный блок, опускающийся прямо на него! Он нуждается в быстрой реакции, чтобы уйти с его пути, так что проверка Ловкости должна быть брошена, чтобы видеть, избегает ли он ловушки.

Модификаторы Инстинктивной Защиты

Инстинктивная защита может быть изменена волшебными изделиями, определенными правилами и специальными ситуациями. Эти модификаторы могут увеличивать или уменьшать шанс успешной инстинктивной защиты.

Модификаторы, которые увеличивают, шанс даются как число, которому предшествует плюс. Модификаторы, которые делают успех более трудным, даются как число, которому предшествует минус (-1, -2, и т.д.).

Модификаторы Инстинктивной защиты влияют на бросок кубика персонажа, а не на необходимое число инстинктивной защиты. Таким образом, если Делсенора нуждалась в 11 для успешной инстинктивной защиты против окаменения и имела +1 премию к ней, чтобы спастись, она все еще должна будет бросить 11 или выше. В конце концов, изменение было сделано (но +1 премия будет добавлена к ее броску кубика, так, чтобы эффективно она должна была бы выбросить только 10 на кубике, чтобы достигнуть ее числа инстинктивной защиты 11).

Высокие характеристики в Ловкости и Мудрости иногда дают премии к инстинктивной защите. Высокая Мудрость защищает против иллюзий, обаяния и других умственных нападений. Ловкость, если она достаточно высокая, может давать герою слегка более высокий шанс ухода от эффектов Огненных Шаров, разрядов молнии, валунов и других нападений, где проворство может помочь. (См. Таблицы 2 и 5.)

Волшебные изделия подобно плащам и кольцам защиты дают премии инстинктивной защите героя (они приведены в описании изделия в Приложении).

Волшебные доспехи позволяют премию инстинктивной защиты только, когда спасение делается от чего-то физического, или обычного, или волшебного; волшебные доспехи никогда не дают премию инстинктивной защиты против газа (который они не могут блокировать), яда (который работает внутренне) и заклинаний, которые являются умственными по природе или не причиняют никакого физического повреждения.

Например, волшебные доспехи не помогли бы инстинктивной защите вашего героя против жала гигантского скорпиона, удушья заклинания ядовитого облака, или преобразования полиморфизма и других подобных заклинаний. Защитная сила волшебных доспехов простирается на инстинктивную защиту против струи или облака кислоты, дезинтеграции, волшебного и обычного огня, заклинаний причиняющих повреждения и падения (если любая инстинктивная защита позволяется в этом случае). Другие ситуации должны быть обработаны на разовом основании Данжон Мастером.

Определенные заклинания и волшебные изделия имеют эффекты, и хорошие и плохие, на инстинктивных защитах персонажа. Часто, заклинания вынуждают жертву спасаться со штрафом, который делает даже наиболее безвредное заклинание, весьма опасным. (Определенная информация может быть найдена в описаниях заклинаний, или в секции Волшебные Изделия, для волшебных изделий.)

Незначительные яды существ кишащих паразитами типа гигантского centipedes, в общем то опасные, являются слабыми и маловероятно смогут вызвать смерть у здорового человека. Чтобы учесть этот эффект в игре, премия инстинктивной защиты позволяется для любого затронутого этими ядами.

Непредсказуемые ситуации наверняка могут неожиданно возникнуть. Когда это случается, Данжон Мастер должен определить, являются ли модификаторы инстинктивной защиты соответствующими. Обычно, модификаторы для ситуаций располагаются от -4 до +4. Злой клерик, атакованный в его святыне мог бы иметь +3 премию ко всем своим инстинктивным защитам и -3 штраф, к таковым его врагов. Мощное зло этого места могло бы гарантировать модификатор.

Модификаторы Данжон Мастера должны использоваться экономно, и только когда это необходимо. Если они постоянно назначаются, они больше не будут чувствоваться как специальные, игроком, когда судьба его героя висит на броске единственного кубика.

Магическая Сопротивляемость

Некоторые существа или изделия сильно сопротивляются магии (или передают это сопротивление другим). Что делает более трудным влиять на них волшебной энергией, чем на обычные существа или изделия.

Некоторые редкие существа чрезвычайно антиволшебены - магия стекает с них подобно воде с утки. Более часто - существа, особенно из Внешних Планов существования, которые живут в очарованных или волшебных землях и заполнены мощными волшебными энергиями. Эти существа едят и вдыхают пары волшебства, и они имеют высокую стойкость против тайных сил.

Магическая сопротивляемость - врожденная способность - то есть владелец не должен делать ничего специального, чтобы использовать ее. Существу даже не требуется знать угрозу для него, чтобы его магическая сопротивляемость сработала. Такая сопротивляемость - часть существа или изделия и не может быть отделена от него. (Существа, однако, могут добровольно понизить их магическую сопротивляемость при желании.)

Магическая сопротивляемость - также индивидуальная способность. Существо с магической сопротивляемостью не может передавать эту силу другим, держа их за руки или удерживая в их середине. Только редчайшие из существ и волшебных изделий имеют способность дарить магическую сопротивляемость другим.

Магическая сопротивляемость дается как число процентов. Для волшебного эффекта, чтобы иметь любой шанс успеха, магическая сопротивляемость должна быть преодолена. Цель (тот кто с магической сопротивляемостью) выбрасывает процентные кубики. Если бросок выше чем магическая сопротивляемость существа, заклинание имеет обычный эффект. Если бросок равен или меньше чем магическая сопротивляемость существа, заклинание не имеет абсолютно никакого эффекта на существо.

Эффекты Магической Сопротивляемости

Магическая сопротивляемость позволяет существу игнорировать эффекты заклинаний и подобных способностей. Она не защищает существо от нападений с волшебным оружием или от естественных сил, которые могут быть прямым или случайным результатом заклинания. И при этом она не предотвращает защищенное существо от использования его собственных способностей или от использования заклинаний и волшебных изделий. Она может быть эффективна против, и индивидуально действующих заклинаний и, в пределах их ограничений, заклинаний действующих на область.

Если бросок магической сопротивляемости терпит неудачу, и заклинание имеет обычный эффект, цель может делать все инстинктивные защиты, обычно позволяемые против заклинания.

Когда Магическая Сопротивляемость Применяется

Магическая сопротивляемость применяется только, если успешное использование заклинания непосредственно затронуло бы стойкое существо или изделие. Таким образом, магическая сопротивляемость эффективна против волшебного снаряда (преследующего существо или изделие) или Огненного Шара (повреждающего область, существо или изделие).

Магическая сопротивляемость не эффективна против землетрясения, вызванного заклинанием. В то время как существо может переносить ущерб или смерть, падая в пропасть, если заклинание открывается под ногами, волшебная энергия заклинания была направлена на землю, а не на существо. Магически стойкие существа не иммунны к эффектам, которые происходят как последствия заклинаний, а только к прямой энергии, созданной или освобожденной заклинанием.

Герои обычно не имеют магической сопротивляемости (хотя они все еще получают инстинктивные защиты против волшебных заклинаний и такого); эта способность сохранена главным образом для специальных монстров.

Эффекты Успешной Магической Сопротивляемости

Успешная проверка магической сопротивляемости может иметь четыре различных результата, в зависимости от природы отвергаемого заклинания:

Индивидуально Действующие Заклинания: По определению, эти заклинания затрагивают только одно существо, и только это существо выбрасывает магическую сопротивляемость (если она есть). Если заклинание этого типа направлено на несколько целей, каждая выбрасывает ее независимо от других. (Пример этого был бы заклинание Hold Person, нацеленное на четырех существ, с каждым существом, получающим бросок магической сопротивляемости, если они ее имеют.)

Если бросок магической сопротивляемости успешен, заклинание не имеет никакого эффекта на это существо. Если заклинание действует только на существо, заклинание полностью терпит неудачу и исчезает. Если несколько целей вовлечены, заклинание может все еще затрагивать других, которых подводит их бросок магической сопротивляемости.

Заклинания Действующие на Область: Эти заклинания не действуют на единственное существо, но на место. Эффект заклинания охватывает все в пределах расстояния от этого места. Успешная проверка магической сопротивляемости позволяет существу игнорировать эффект заклинания. Однако, заклинание не исчезает и все еще действует на всех остальных в области поражения.

Местные Заклинания: Эти заклинания работают непрерывно в специфическом месте или на специфическом существе, персонаже или изделии. Защита от зла - один из примеров этого вида заклинания.

Магическая сопротивляемость действует только, если существо или изделие окажется (непосредственно) в месте, где заклинание находится в действии. Даже тогда, магическая сопротивляемость не может входить в игру - ничто не случается, если заклинание не того типа, который воздействует на персонажа. Таким образом, заклинание воды не разрушилось бы просто, потому что магическое стойкое существо прошло через область. Заклинание защиты от зла, которое могло бы затрагивать существо, будет восприимчиво к магической сопротивляемости.

Если Данжон Мастер решает, что бросок магической сопротивляемости требуется, и бросок, преуспевает, местные заклинания разрушаются (обычно с драматическими раскатами грома и клубами дыма).

Постоянные Заклинания: Магическая сопротивляемость недостаточна, чтобы уничтожить постоянное заклинание. Вместо этого, заклинание отменено (в пределах тех же самых принципов, данных для местных заклинаний) пока магически стойкое существо находится в области поражения.

Таким образом, Магически стойкое существо могло бы быть способно пройти через постоянную стену силы, как будто ее там и не было. Однако, стена появилась бы опять, как только существо прошло через нее (то есть, никто больше не сможет пройти через нее).

Изгнание Нежити

Одна важная и потенциально спасительная боевая способность, доступная жрецам и паладинам - способность к изгнанию нежити. Это - специальная власть, предоставленная божеством вашего героя. Друиды не могут изгонять нежить; жрецы определенных божеств могут быть способны к этому по выбору Данжон Мастера.

Через жреца или паладина, божество проявляет часть своей силы, ужасающей зло, изгоняющей нежить или уничтожающей их право на существование. Однако, так как эта сила должна быть передана через смертное тело, успех достигается не всегда.

При столкновении с нежитью, жрец или паладин может пытаться изгнать существа (помните, что изгнание нежити у паладина такое же, как если бы он был жрецом на два уровня ниже - паладин 5-го уровня, используют колонку с уровнем 3 в Таблице 61). Только одна попытка за столкновение может быть сделана героем, но несколько различных героев могут делать попытки одновременно (с результатами, определенными индивидуально).

Попытка изгнания как действие, требует одного раунда и делается в течение хода персонажа в порядке инициативы (таким образом, нежить может добраться до него, и действовать прежде, чем герой сможет изгнать их). Простого присутствия героя - не достаточно - прикосновение персонажа важно. Речь и жесты важны, так что персонаж должен иметь свои руки свободными и находиться в положении позволяющем говорить. Однако, изгнание - не подобно использованию заклинания, и не прерывается, если персонаж атакован во время этой попытки.

Чтобы узнать число необходимое для попытки изгнания, смотрите в Таблицу 47. Найдите строку с Hit Dice или типом нежити и колонку с уровнем персонажа (на два уровня ниже для паладина). Если имеется внесенное в список число, это бросок на 1d20. Если выброшенное число равно или больше чем внесенное в список, попытка успешна. Если там стоит "И" ("изгнание"), значит попытка автоматически успешна без броска кубика. Если там стоит "Р" ("разрушение"), изгнание уничтожает нежить. Черта (-) означает, что жрец или паладин этого уровня не может изгнать этот тип нежити. Успешное изгнание или разрушение, воздействует на 2d6 нежити. Если нежить - смешанная группа, существа с самым низким Hit Dice изгнаны первыми.

Только один бросок кубика независимо от числа нежити, которую персонаж пытается изгнать в данном раунде может быть сделан. Результат вычисляется индивидуально для каждого типа нежити.

Например, Горус, жрец 7-го уровня, и его партия атакована двумя скелетами во главе с Темным Духом и Призраком. Делается попытка изгнания, заканчивающаяся броском 12.

Игрок Горуса читает таблицу для всех трех типов нежити, используя тот же самый бросок - 12 - для всех трех. Скелеты разрушены (поскольку Горус знал, что они есть). Темный Дух изгнан (4 или лучше было необходимо) и бежит. Призрак, однако, продолжает неустрашимо идти вперед (так как 16 было бы необходимо, чтобы изгнать призрака).

Подчиненная нежить, связанная, чьими то распоряжениями (например, скелеты) просто отступает и позволяет персонажу и всем остальным пройти или закончить их действия.

Свободная нежить пытается бежать из области изгнания персонажа, от самого его вида. Если она неспособна убежать, она кружит на расстоянии, не ближе чем десять футов от вашего героя, если он продолжает поддерживать свое изгнание (никакие дальнейшие броски кубика ненужны).

Если персонаж вынуждает свободную нежить подойти ближе чем на десять футов (зажимая их в угол, например) изгнание сломано и нападение нежити происходит как обычно.

Таблица 47:
Изгнание Нежити

Тип или Hit Dice	**Уровень Жреца +**											
Нежити	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10-11**	**12-13**	**14 +**
Скелет или 1 HD	10	7	4	И	И	Р	Р	Р*	Р*	Р*	Р*	Р*
Зомби	13	10	7	4	И	И	Р	Р	Р*	Р*	Р*	Р*
Гхола или 2 HD	16	13	10	7	4	И	И	Р	Р	Р*	Р*	Р*
Тень или 3-4 HD	19	16	13	10	7	4	И	И	Р	Р	Р*	Р*
Мертвяк или 5 HD	20	19	16	13	10	7	4	И	И	Р	Р	Р*
Джаст	--	20	19	16	13	10	7	4	И	И	Р	Р
Темный Дух или 6 HD	--	--	20	19	16	13	10	7	4	И	И	Р
Мумия или 7 HD	--	--	--	20	19	16	13	10	7	4	И	И
Призрак или 8 HD	--	--	--	--	20	19	16	13	10	7	4	И
Вампир или 9 HD	--	--	--	--	--	20	19	16	13	10	7	4
Злой Дух или 10 HD	--	--	--	--	--	--	20	19	16	13	10	7
Лич или 11+ HD	--	--	--	--	--	--	--	20	19	16	13	10
Специальный **	--	--	--	--	--	--	--	--	20	19	16	13

* дополнительно 2d4 существ этого типа могут быть изгнаны.

** Специальные существа включают уникальную нежить, свободно действующую нежить Отрицательного Материального Плана, некоторых Больших и Меньших божеств, и ту нежить, которая живет на Внешних Планах.

\+ Паладины изгоняют нежить как жрецы двумя уровнями ниже.

Злые Жрецы и Нежить

Злые жрецы, как рассматривается, являются в союзе с существами нежити, или по крайней мере разделяют их цели. Таким образом, они не имеют никакой способности к изгнанию нежити. Однако, они могут пытаться командовать этими существами.

Это разрешается таким же образом, как и попытка изгнания. До 12 единицами нежити можно командовать. Результат "Т" означает, что нежить автоматически повинуется злому жрецу, в то время как "D" означает, что нежить станет полностью подвластной злому жрецу. Они повинуются его командам (насколько позволяют их способности и понимание) пока они не изгнаны, поменяли хозяина или уничтожены.

Злые жрецы также имеют способность влиять на паладинов, изгоняя их, как будто они нежить. Однако, так как дух паладина гораздо труднее подавить и ниспровергнуть, паладины значительно более трудны в изгнании.

Злой жрец, пытающийся изгонять паладина, делает это так, как если бы жрец был на три уровня ниже чем, он фактически. Таким образом, злой жрец 7-го уровня изгонял бы паладинов по колонке 4-го уровня. Он имел бы только слабый шанс изгнания паладина 7-го уровня (7 HD) и вообще не будет способен изгнать паладина 8-го уровня (используйте уровень паладина как HD, который будет изгнан). Со всеми результатами "D" против паладинов обращаются как с "T" с результатами.

Устойчивость к Оружию

Некоторые монстры, особенно оборотни и мощная нежить типа вампиров, являются иммунными к обычному оружию. Нападавшие нуждаются в специальном оружии, чтобы повредить их. Наиболее обычное - это серебряное и волшебное оружие.

Специальные требования к оружию, приведено в описаниях монстра, как "Повреждается только серебряным или волшебным оружием " или " Повреждается только +2 оружием или лучше" или что-то подобное. Приведенное оружие, или еще большей силы, должно использоваться, чтобы ранить монстра. Волшебное оружие имеет большую силу, чем серебряное оружие, и каждый плюс волшебного оружие - мера его мощи. Тогда очевидно, что меч +2 более мощен, чем меч +1.

Даже существа, иммунные к некоторому оружию могут быть затронуты волшебными заклинаниями, если определенная устойчивость к заклинанию, или группе заклинаний, не приведена в Описании Монстров.

Эффекты Попадания Оружием

Когда существо поражено оружием, к которому оно является иммунным, нападение, кажется, оставляет видимую рану. Однако никаких единиц повреждения не причинено.

Например, вампир скользит по банкетному залу к героям. В страхе, они дают залп стрел в него. Три попадают, но он даже не замедляет своего шага. Они наблюдают, ошеломленные, как он презрительно вытаскивает стрелы из своего тела. Когда он достигает их, Таргаш замахивается и поражает его мечом +3. Самодовольный взгляд самонадеянности вампира превращается в один рычащий гнев, поскольку с ударом он понимает, что один из этих презренных людей травмировал его!

Серебряное Оружие

При встрече существа, иммунного ко всему кроме серебряного оружия, игроки узнают (вероятно, на собственном опыте), что только настоящие серебряное оружие будет эффективно. Обычное оружие, покрытое тонким слоем серебра не эффективно. Оружие, или, по крайней мере, лезвие, должно быть сделано из чистого серебра. Такое оружие должно быть изготовлено на заказ. Кроме того, серебро - это плохой выбор металла для оружия и не может использоваться для каждодневных целей.

Чтобы сохранить свою рубящую силу и форму, серебряное оружие должно использоваться только, когда абсолютно необходимо. В то время как не имеется никаких правил, чтобы предотвратить его постоянное использование (так как имеется слишком много переменных для типа оружия, количества использования и т.д.), будьте готовы удивить героев, которые постоянно используют серебряное оружие, вместо обычного. "О дорогой, вы поражаете латы этого орка вашим серебряным мечом, и его лезвие гнется!" Или "вы знаете, вы использовали ваше копье с серебряным наконечником, так часто, что его конец больше не острый. Оно подобно удару вервольфа неуклюжей дубиной, кроме того, что оно не работает также! "

Монстры Против Монстров

Один очевидный вопрос, который возникает в умах всех с логическим мышлением: "Как другие монстры сражаются этими иммунными монстрами?" В этом случае монстры, имеющие достаточный Hit Dice, который позволяет им напасть на иммунных существ, как будто сражаются волшебным оружием. Таблица 48 приводит различные числа Hit Dice и их эквиваленты волшебному оружию.

Эти Hit Dice эквиваленты применяются только к монстрам. Герои и NPC не могут извлекать выгоду из этого.

Таблица 48:
Hit Dice Против Устойчивости

Hit Dice	Монстр Поражает Как
4+1 или больше	+1 оружие
6+2 или больше	+2 оружие
8+3 или больше	+3 оружие
10+4 или больше	+4 оружие

Использование Иммунных Монстров в Кампании

Существа с мощной невосприимчивостью к оружию должны использоваться с осторожностью. Игроки доверяют Данжон Мастеру, в создании ситуаций, в которых они имеют шанс победить. Не используйте таких существ, если партия не имеет оружия, чтобы нанести им поражение, если не имеется некоторой другой причины для столкновения с этим монстром.

Каждый герой в партии не должен иметь оружие эффективное против монстра, но должно иметься, по крайней мере, две единицы такого оружия в партии. Избегайте создавать столкновение, зависящее от действий единственного героя. Это не очень весело для других игроков и слишком многое может пойти не так, как надо по плану, если ключевой игрок не сотрудничает, или если его герой повреждается.

Однако предупреждение, написанное выше, это только предупреждение. Это - не правило. Имеются случаи, в которых использование таких существ на неподготовленной партии может вести к творческой и интересной игре.

Например, если партия только начинает приключение, вовлекающее большое количество вервольфов. Вначале, они атакованы волосатым существом, и от их оружия, кажется, нет никакого толка! Если бы не заклинания, оно причинило бы серьезный ущерб, но не сумело убить никого, прежде, чем сбежало по тем или иным причинам. Не должно требоваться слишком многого для игроков, чтобы вычислить то, в чем они нуждаются, и получение соответствующего оружия, может стать частью приключения.

Иммунные существа также могут использоваться, чтобы управлять партией, которая стала оскорбительной или слишком мощной. Такое использование очень мощных существ должно быть чрезвычайно редким.

Мораль

Старое высказывание, "лучшая защита - это нападение", является полностью истинным в AD&D Игре. И лучший способ избегать ранений, состоит в том, чтобы бить противника, так сильно, чтобы он захотел заползти под камень или, еще лучше, убежать. Это - случай, где нравственные проверки используются.

Гнолл, сражающийся с Беорнхелмом, бьет палицей по щиту файтера, одновременно высокая температура разряда молнии, сжигает все волосы на одной стороне его головы. Немедленно, высокая температура сопровождается раскатом грома в его ушах. В это время, какое-то мерзкое маленькое существо пытается грызть его голени! Действительно достаточно плохой день для авантюриста. Но, Беорнхелм холоден, спокоен и под контролем, потому что игрок, управляющий им, говорит так. Но то же самое нельзя сказать про монстров.

Почти во всех ситуациях, игроки должны быть теми, кто решают, что их герои делают. Данжон Мастер никогда не должен говорить игроку, "ваш герой решает, что с него достаточно, и бежит из сражения", если этот герой не заколдован и поэтому управляется Данжон Мастером.

Предположение, что герой мог бы хотеть отступать, двигаться, открыть сундук, или что-то подобное, является нормальным, но Данжон Мастер не должен вынуждать героя делать что-то, просто настаивая. Только при очень необычных обстоятельствах: обаяние, волшебный страх или другие принудительные эффекты - Данжон Мастер должен диктовать действия героя.

Однако монстры и мастерские персонажи - полностью другое дело. Данжон Мастер принимает решения за них, пробуя думать подобно каждому существу или персонажу.

В бою, думать подобно существу, главным образом означает решать, какие требуются действия, и как долго необходимо сражаться. Как общее правило, монстры и мастерские персонажи хотят умереть, не чаще чем герои. И чаще всего бегут, когда ситуация начинает складываться не в их пользу.

Некоторые паникуют и бегут, даже бросая свое оружие. Если они думают, что они могут рассчитывать на милосердие, противники могли бы падать на колени и сдаваться. Несколько кровожадных или глупых типов могли бы сражаться до смерти, но это не случается слишком часто. Это - вещи, которые составляют мораль, вещи, которые Данжон Мастер должен решить через генерацию кубиков или ролевую игру.

Ролевое Решение

Первый (и лучший) способ обращаться с моралью состоит в том, чтобы определить ее без бросков любых кубиков или консультации с любыми таблицами. Это дает самый большой диапазон выборов и предотвращает появление нелогичных вещей. Чтобы решать, что существо делает, думайте относительно его целей и причин для сражения.

Невежественные существа и существа с животным интеллектом наиболее часто нападают ради продовольствия, или чтобы защитить их логовище. Немногие когда-либо нападают из-за явной радости убийства.

Нападая ради продовольствия, они нападают на существ, на которых они обычно охотятся. Горный лев, например, как правило, не охотится на людей, и он не преследует и не нападает на людей, как на оленей. Такие существа обычно позволяют партии авантюристов проходить беспрепятственно. Только, когда существо близко к его логовищу, шанс нападения повышается. Животные часто сражаются, чтобы защитить их территорию или свой молодняк.

Если даже они вовлечены в бой, то животные и другие существа редко сражаются до смерти. При охоте, они, конечно, пробуют убегать, особенно, если они повреждены. Их интерес это получить продовольствие. Если они не могут получить его легко, они будут пробовать снова в другом месте. Наиболее часто, только когда оно загнано в угол, без шанса спасения, или возможно, когда угрожают его молодняку, то животное жертвует своей собственной жизнью.

Конечно, в AD&D Игре, существо может нападать и сражаться до смерти, если оно будет делать это для большей драмы и волнения. Например, говорите, что группа героев находит медведя гризли, блокирующего дорогу перед ними. Вместо мудрого ожидания пока он уйдет, партия по глупости всаживает в него несколько стрел. Разгневанное животное нападает на партию с неистовой яростью, причиняя серьезный вред, и преподает им важный урок прежде, чем умирает.

Интеллектуальные существа имеют более сложные побуждения, чем потребность в продовольствии и защите. Данжон Мастер решает то, что хотят существа. Ненависть, жадность, страх, самооборона и голод - все это побуждения, но из-за них не стоит умирать.

Как правило для интеллектуального существа и NPC, рассмотрите действия героев. Как часто они сражаются до смерти? Почему? В какой точке они обычно отступают?

Конечно, партии NPC авантюристов должны вести себя подобно героям. В конце концов, их беспокойства почти такие же, как и у героев - это получение наличных денег и улучшение. Они не очень заинтересованы в смерти.

С другой стороны, члены некоторых фанатичных сект могут охотно жертвовать собой ради своей веры. Даже в этом случае, некоторые, как известно, пересматривали свое решение в последнюю минуту!

Мораль мастерских персонажей и интеллектуальных существ должна также модифицироваться известными фактами относительно его, ее или его индивидуальности. Если мастерский персонаж с партией изображался как трусливый, он, вероятно, будет охотно убегать из челюстей смерти. С другой стороны, другой отмеченный за свою рабскую лояльность, мог бы защищать свою землю, умирая, чтобы защитить его друзей или хозяина. Имеется много выборов, и AD&D Игра лучше всего работает, когда человек, а не кубики, делают выбор.

Броски Морали

Но иногда имеется слишком много факторов, чтобы отслеживать всех побуждения и реакции участников. В течение этого времени, используйте следующую систему, чтобы определить мораль существа или мастерского персонажа. Никогда не используйте эту систему для героя!

Во-первых, не проверяйте мораль каждый раунд боя. Кроме того факта, что это замедляет действие, это также создает неуравновешенные и нереалистичные сражения. Каждый начинающий сражение ожидает некоторую опасность. Только, когда опасность становится слишком большой, должна бросаться проверка морали. Когда Данжон Мастер выбрасывает проверки морали - это вопрос суждения, но следующие руководящие принципы могут оказаться полезными.

Проверьте мораль Монстра и Мастерского Персонажа когда:

Противники были удивлены, но только на первом раунде после неожиданности
Стоят перед очевидно превосходящей силой
Союзник убит магией
25% их группы убито
50% их группы убито
Компаньон убит после того, как больше, чем 50% группы убиты
Их лидер дезертирует или убит
При сражении с существом они не могут вредить ему из-за волшебной защиты

Попытка выполнить опасную героическую задачу провалилась
Предлагается искушение (взятка, шанс что-то украсть и т.д.)*
Оставлены, чтобы действовать как тыловая охрана, типа резерва для отхода из сражения
Способности исчерпаны или использованы заряды персонального мощного волшебного изделия *
Предоставляется шанс сдаться (и выполнены условия для нескольких нравственных проверок)
Полностью окружены

* В этом случае, нравственная проверка может использоваться, чтобы видеть, соглашаются ли они или отказываются.

Очевидно, слишком строгое использование руководящих принципов, приведенных выше, может вести к алогичным ситуациям. Игроки, как только они узнали об этих условиях, призывающих к нравственным проверкам, могут пробовать злоупотреблять правилами. Например, они могли бы пробовать предлагать сдачу каждому монстру, которого они встречают, рассчитывая на удачу при проверке морали.

Не позволяйте игрокам избегать злоупотреблять этим, и не позволяйте броскам кубиков, подниматься над логикой или ситуацией. Когда сдача предложена героями 1-го уровня древнему красному дракону (очевидно надеясь на счастливый случай на кубиках), помните то, что здравый смысл говорит: "Не имеется никакого шанса!"

Как Делать Проверку Морали

Таблица 49 приводит базовое число морали для различных типов существ. Таблица 50 предлагает список условий и ситуаций, которые могут изменять это базовое число морали. Чтобы бросать проверку морали, найдите оценку, которая наиболее близко соответствует существу. Добавьте или вычтите модификаторы, которые относятся к ситуации. Некоторые модификаторы, типа числа Hit Dice могут быть рассчитаны заранее. Бросайте 2d10.

Если общее количество, выброшенное на кубиках, равно или меньше чем оценка морали, существо не затронуто и продолжает сражаться. Если бросок больше, существо паникует и бежит, или совершает некоторое другое соответствующее действие.

Таблица 49:
Оценка Морали

Тип Существа	Мораль
Неинтеллектуальный монстр	18
Животное, обычное и мирное	3
Животное, обычный хищник	7
Монстр с животным интеллектом	12
Полуинтеллектуальный монстр	11
Низкий интеллект	10
Средний человек 0-го уровня	7
Толпа	9
Милиция	10
Зеленые или дезорганизованные отряды	11
Регулярные солдаты	12
Отборные солдаты	14
Наемники	12
Оруженосцы	15

Таблица 50:
Ситуационные Модификаторы

Ситуация	Модификатор
Брошенный друзьями	-6
Существо потеряло 25% hp*	-2
Существо потеряло 50% hp*	-4
Существо - хаотическое	-1
Существо сражается с ненавистным врагом	+4
Существо - законное	+1
Существо было удивлено	-2
Существа сражается с волшебниками или использующими магию противниками	-2
Существа с 1/2 HD или меньшим количеством	-2
Существа с больше чем 1/2 HD, но меньше чем 1 HD	-1
Существа от 4 до 8 + HD	+1
Существа от 9 до 14 + HD	+2
Существа 15 или больше HD	+3
Защищающие свой дом	+3
Защитное преимущество ландшафта	+1
Каждая дополнительная проверка, требуемая в раунде **	-1
Лидер имеет другие жизненные ценности	-1
Самый мощный союзник убит	-4
Мастерский персонаж был поощрен	+2
С мастерским персонажем плохо обращались	-4
Нет убитых врагов	-2
Превзойден численностью на 3 или больше к 1	-4
Превосходят численностью противника на 3 или больше к 1	+2
Неспособен нанести ущерб противнику ***	-8
Волшебник или использующее магию существо его стороне	+2

* Или группа, которая потеряла этот процент монстров или существ.

Неудача Проверки Морали

Когда существо или мастерский персонаж подводит проверка морали, его первое беспокойство это избегать или избежать причины или ситуации вызвавшей эту проверку. Если он проигрывает в бою, он пробует бежать. Если маг партии взрывает разряд молнии около него, он пробует уходить от него.

Если не имеется никакого места, куда можно уйти, NPC или монстр, если он достаточно интеллектуален, падает и сдается, если он думает, что партия, вероятно, сохранит ему жизнь. Гоблин не собирается сдаваться группе кровожадных карликов, потому что он знает, как любезно эти карлики обращаются с захваченными гоблинами! Но, если случается встреча с добрым, сострадательно выглядящим, человеком то, гоблин мог бы сдаваться, если человек мог пообещать ему безопасность.

Насколько решительны намерения паникующего существа, зависит от суждения Данжон Мастера, и насколько ниже базовой морали был измененный бросок кубика. Если бросок был близко к тому, что необходимо, существо пробует выходить из боя и находить безопасность поблизости. Если моральная проверка была ужасной, существо просто забывает все и бежит, бросая все, что его замедляет.

Законные существа обычно пробуют отходить назад в некотором организованном виде: сохраняясь вместе, как группа или, по крайней мере, все бегут к тому же самому месту. Хаотические существа имеют тенденцию ломать строй и бежать в любом направлении, которое обещает безопасность.

Пример Морали: Герои прорубаются через густой подлесок, и натыкаются на банду из 10 гноллов, поедающих жареных лесных птиц. Никакая группа не удивлена. Эльф в партии кричит на языке гноллов: "Сдавайтесь, вы лесная мерзость! У вас нет шансов, но мы позволим вам оставить ваши несчастные шкуры."

Данжон Мастер отказывается бросать моральную проверку, так как гноллы не знают, являются ли их враги сильными или слабыми. Кроме того, Данжон Мастер видит возможность для хорошего драматического сражения в этом столкновении.

Рыча, гноллы швыряют в сторону своих ужасно приготовленных птиц. Самый высокий из них хрюкает на местном языке: "Я думаю, вы неправильно ставите вопрос. Мы выиграем сражение. Мы сами получим ваши шкуры!" И поднимает свою большую палицу. Две группы нападают. Разъяренное, рубящее сражение происходит.

Внезапно, маг партии использует заклинание волшебный снаряд, убивая самого большого гнолла. Теперь Данжон Мастер бросает проверку морали, и на магию и на потерю лидера, применяя соответствующие модификаторы.

Данжон Мастер решает, что гноллы дезорганизованный отряд, охотничья партия, а не военная партия. Это дает им базовую мораль 11. Гноллы имеют -4 штраф (хаотики, сражаются с магами, и больше чем одна проверка, требуемая в раунде), давая измененный результат 7.

Два 10-сторонних кубика брошены, выбрасывая 3 и 2, для общего количества 5. Они проходят моральную проверку, так как выброшенное число - меньше чем их измененная мораль, и они решают продолжать сражаться.

В следующем раунде, NPC файтер с партией теряет 25% его хитпоинтов. Данжон Мастер выбрасывает проверку на него как на наемника. Его базовая мораль - 12, но она изменена на -1 (+2 за магов на его стороне, -2 за его раны, и -1, так как его наниматель законно добр, а он нейтрален), давая ему мораль 11. Он выбрасывает общее количество 12 - не достаточно хорошо. Он решает, что он имел достаточно и выходит из сражения, хотя он только отходит, скрываясь за близлежащим деревом, и пережидая в безопасности.

Никакие моральные проверки не делаются для героев - игроки принимают собственные решения.

Повреждение и Смерть

Иногда, никакая удача, умения, способности или сопротивляемости различным нападениям не могут предотвратить нанесение вреда вашему герою. Приключенческая жизнь несет в себе этот неизбежный риск. Рано или поздно ваш герой будет ранен.

Чтобы позволить героям быть героическими (и для простоты игры), в AD&D игре повреждение абстрактное. Все персонажи и монстры имеют множество хитпоинтов. Чем большее количество хитпоинтов существо имеет, тем тяжелее его ранить.

Ранение вычитается из хитпоинтов персонажа (или существа). Если один из героев поражает людоеда в районе головы на 8 единиц повреждения, эти 8 единиц вычитаются из общего количества хитпоинтов людоеда. Повреждение не применяется голове, и не разделяется среди различных частей тела.

Потерянные Хитпоинты вычитаются до смерти персонажа или излечения его ран.

Свелл Прекрасный, имеющий 16 хитпоинтов, ранен орком, который причиняет ему 3 единицы повреждения. Пятнадцатью минутами позже, Свелл сталкивается с багбером, который причиняет ему еще 7 единиц повреждения, Свелл перенес 10 единиц повреждения. Эти 10 единиц повреждения остаются потерянными, пока Свелл не вылечится, или естественно, или через волшебные средства.

Ранение

Когда герой ранит монстра, или наоборот сам ранен. Количество повреждения зависит от оружия или метода нападения. В Таблице 44 из Главы 6 Руководства Игрока, все оружие оценено в количестве повреждения, которое они причиняют Маленьким, Средним и Большим целям. Это дают как диапазон кубика (1d8, 2d6 и т.д.).

Каждый раз, когда попадание выиграно, соответствующие кубики бросаются, и ранение вычитается из текущих хитпоинтов цели. Орк, который нападает с мечом, например, причиняет повреждение согласно информации, данной для типа меча, который он использует. Тролль, который кусает и рвет одной из когтистых лап причиняет 2d6 единиц повреждения укусом и 1d4+4 единиц когтем. (Данжон Мастер получает эту информацию из приложения Описание Монстров.)

Иногда повреждение, внесено в список как диапазон кубика вместе с премией +1 или больше. Нападение когтями тролля, является хорошим примером. Эта премия может быть из-за высокой Силы, волшебного оружия, или явной свирепости нападающего существа. Премия добавляется к любому выброшенному числу, говоря, что некоторое минимальное количество повреждения сделано. Аналогично, и штрафы могут также применяться, но никакое успешное нападение не может кончаться меньше чем 1 единицей повреждения.

Иногда нападение имеет, и бросок кубика, и множитель повреждений. Число выброшенное на кубиках, умножено на множитель, чтобы определить, сколько повреждения причинено. Это происходит главным образом при попытке удара в спину.

В случаях, где повреждение умножено, только, базовое повреждение, вызванное оружием умножено. Премии из-за Силы или магии не умножаются; они добавляются после того, как выброшенное повреждение умножено.

Специальное Повреждение

Попадание оружием или монстрами не единственный путь, которым персонажу может быть причинен вред. Действительно, мир полон опасностей для бедных, несчастных героев, Данжон Мастер может иногда, с ликованием, прыгать от них. Некоторые из этих опасных форм повреждения описаны ниже.

Падение

Герои имеют изумительную (и для Данжон Мастера очень забавную) тенденцию падать с больших высот и почти всегда на твердые поверхности. В то время как само падение безопасно, резкая остановка в его конце имеет тенденцию причинять повреждения.

Когда персонаж падает, он переносит 1d6 единиц повреждения за каждые 10 футов высоты, до максимума 20d6 (который для игровых целей может рассматриваться предельной скоростью). Этот метод прост, и он обеспечивает весь реализм необходимый в игре. Это - не научное вычисление ускорения, точной скорости, массы, энергии воздействия и т.д., падающего тела.

Факт - то, что физические законы могут описывать точное движение тела, когда оно падает, но относительно немного известно относительно результатов воздействия. Высота падения - не единственный фактор определения в том, как ужасно персона повреждена. Другие факторы могут включать эластичность падающего тела и земли, угол воздействия, волну удара через падающее тело, невероятную удачу и т.п.

Люди иногда падали с больших высот и оставались в живых, хотя и очень редко. Текущий рекордсмен, Весна Вуловик, пережил падение с высоты 33,330 футов в 1972, хотя она и была сильно повреждена. Пилот Николас С. фактически упал с 18,000 футов - почти 3.5 мили - без парашюта и приземлился не пострадав!

В конце концов, бросайте кубик, как описано выше, и не волнуйтесь слишком много относительно науки.

Паралич

Персонаж или существо, затронутое параличом, становится полностью неподвижным на всю продолжительность заклинания. Жертва может дышать, думать, видеть и слышать, но она не способна говорить или двигаться любым способом. Последовательная мысль, необходимая чтобы активировать волшебные изделия или врожденные способности все еще возможна.

Паралич воздействует только на общие моторные функции тела и - не окончательно обездвиживает мощных существ. Однако, он может быть особенно неприятен для летающих существ.

> Авантюристы сталкиваются с бихолдером, внушающим страх существом с волшебными способностями, которые исходят из многих глаз. После нескольких раундов боя, жрец партии использует заклинание парализации на монстре. Парализованный бихолдер может все еще использовать волшебные способности глаз и все еще может перемещаться (так как он перемещается по желанию). Но, с другой стороны, не он способен поворачивать глаза на стебельках, чтобы нацелиться. Так как наиболее вероятно, что все глаза смотрели вперед во время паралича, авантюристы берут существо в кольцо. Чтобы напасть на одного или двух из них своими способностями, бихолдер должен подставить свою спину остальным.

Высасывание Энергии

Это способность мощной нежити (и других особенно противных монстров)**. Высасывание энергии** - особенно ужасная сила, так как она причиняет потерю одного или большего количества уровней опыта!

Когда персонаж поражен выпивающим энергию существом, он переносит обычное повреждение от нападения. Кроме того, персонаж теряет один или большее количество уровней (и таким образом, Hit Dice и хитпоинтов). Для каждого потерянного уровня, бросают Hit Dice соответствующий классу и вычитают это число из общего количества хитпоинтов персонажа (также, вычитают и премию Конституции, если она применяется). Если был потерян уровень(ни), в котором персонаж получил фиксированное число хитпоинтов, а не бросок кубика, вычтите соответствующее число хитпоинтов. Измененное общее количество хитпоинтов - теперь максимум для персонажа (то есть, хитпоинты, потерянные утечкой энергии не восстанавливаются как ранение, а потеряны навсегда).

Единицы опыта персонажа понижаются к половине между минимумом, необходимым для его нового уровня (пост утечка) и минимума, необходимого для следующего, чем его новый, уровня.

Мультиклассовые и двуклассовые персонажи сначала теряют их самый высокий уровень. Если оба уровня равны, тот, что требует большего числа единиц опыта потерян первым.

Все полномочия и способности, полученные героем, на основании его прежнего уровня немедленно потеряны, включая и заклинания. Персонаж должен немедленно забыть любые заклинания, которые являются большими, чем те что позволены для его нового уровня. Кроме того, волшебник теряет все понимание заклинаний в его книгах заклинаний, которые имеют более высокий уровень чем, он может теперь использовать. После восстановления его предыдущего уровня, заклинатель должен делать новый, бросок, чтобы видеть, может ли он повторно изучить заклинание, независимо от того, знал ли он его прежде.

Если персонаж понижается до 0 уровня, но все еще, сохраняет хитпоинты (то есть, он все еще жив), то приключенческая карьера такого персонажа закончена. Он не может восстановить уровни, и потерял все выгоды от своего класса. Авантюрист стал обычным человеком. Восстановление или заклинание желания может использоваться, чтобы позволить персонажу возобновлять его приключенческую карьеру. Если персонаж с 0 уровнем переносит еще одну утечку энергии, он убит немедленно, независимо от числа хитпоинтов, что он сохранил.

Если персонаж понижен до отрицательного уровня (и таким образом убит нежитью), он возвращается как нежить, того же самого типа как и его убийца, через 2d4 дня. Недавно созданная нежить имеет те же самые способности класса, которые она имела в обычной жизни, но только с половиной опыта, который она имела в начале столкновения с нежитью, которая его убила.

Новая нежить - автоматически мастерский персонаж! Его цели и амбиции крайне оппозиционно настроены в отношении тех, кого он держался прежде. Он обладает большой ненавистью и презрением к своим прежним коллегам, слабакам, которые потерпели неудачу, когда они были ему больше всего нужны. Действительно, одна из его главных амбиций это уничтожить его прежних компаньонов или причинить им так много печали насколько возможно.

Кроме того, новая нежить мастерский персонаж и находится под полным контролем нежити, которая убила его. Если этот владелец убит, подчиненная нежить получает один уровень за каждый уровень, который они выпивают из жертв, пока они

не достигают максимального Hit Dice для их вида. После достижения полного Hit Dice, эта нежить способна приобрести своих собственных подчиненных (убийством персонажей).

Соответствующие действия со стороны других героев могут предотвращать умершего товарища от превращения в соответствующую нежить. Необходимые шаги изменяются с каждым типом нежити и объясняются в описаниях монстра в приложении Описание Монстров.

Яд

Это - слишком частая опасность, перед которой стоят герои. Укусы, жала, смертельные микстуры, выпитые вина и плохое продовольствие все ждут героев в руках злорадных волшебников, злых убийц, отвратительных монстров и некомпетентных хозяев гостиниц. Пауки, змеи, скорпионы, скорпионы, виверны и некоторые гигантские лягушки все имеют смертельные яды для героя. Мудрые герои быстро учатся уважать и бояться таких существ.

Сила различных ядов сильно изменяется и часто оценивается слишком высоко. Укус страшного паука черная вдова убивает жертву в Соединенных Штатах, только однажды каждые два года. Только приблизительно 2% всех укусов гремучих змей становятся фатальными.

Другие экзотические существа также могут иметь сильные и смертельные яды. К счастью, такие яды имеют тенденцию быть экзотическими и редкими - золотая лягушка кураре, западная taipan змея, и каменная рыба, все производят высоко смертельные яды.

Кроме того, эффект яда зависит от того, как он введен в организм. Наиболее часто, он должен быть введен в кровяной поток укусом или жалом. Другие яды эффективны, только если глотаются; убийцы используют их в пище. Однако намного более смертельными, являются контактные яды, которые нуждаются только в контакте с кожей, чтобы быть эффективными.

В Таблице 51 приведены группы ядов и три их фактора: метод, начало и сила. Те яды, что обычно появляются в игре, типа имеющегося в жале гигантской многоножки, дают определенную оценку для удобства. Яды не приведены по имени, так как это не является ни научным текстом, ни учебником для начинающих по смертельной природе многих растений и животных.

Таблица 51:
Сила Яда

Класс	Метод	Начало	Сила
A	Введенный	10-30 минут	15/0
B	Введенный	2-12 минуты	20/1-3
C	Введенный	2-5 минут	25/2-8
D	Введенный	1-2 минуты	30/2-12
E	Введенный	Немедленно	Смерть/20
F	Введенный	Немедленно	Смерть /0
G	Глотаемый	2-12 часов	20/10
H	Глотаемый	1-4 часа	20/10
I	Глотаемый	2-12 минуты	30/15
J	Глотаемый	1-4 минуты	Смерть /20
K	Контактный	2-8 минут	5/0
L	Контактный	2-8 минут	10/0
M.	Контактный	1-4 минуты	20/5
N	Контактный	1 минута	Смерть /25
O	Введенный	2-24 минуты	Парализующий
P	Введенный	1-3 часа	Ослабляющий

Метод: Метод - это путь, которым яд должен использоваться, чтобы быть полностью эффективным. Введенные и глотаемые, не имеют никакого эффекта при контакте. Контактные яды полностью эффективны, даже если проглочены или введены, так как это так же формы контакта. Введенные или глотаемые яды имеют половину обычной эффективности, если принимаются другим способом, и таким же повреждением, как при удавшемся спасении, если инстинктивная защита не удается и никакого повреждения, если инстинктивная защита успешна.

Начало: Большинство ядов требуют некоторого времени, чтобы пройти по телу и достигнуть областей, на которые они влияют. Начало - это время, которое проходит прежде, чем эффект яда чувствуется. Эффект немедленных ядов чувствуется в тот момент, когда яд применяется.

Сила: Число перед чертой показывает хитпоинты перенесенного повреждения, если инстинктивная защита не удается. Число после черты показывает повреждение, полученное (если оно есть), если инстинктивная защита успешна. Там, где написано: "смерть", все хитпоинты немедленно потеряны, убивая жертву. Обратите внимание, что в некоторых случаях может удасться успешное спасение, но жертва все же умирает от потери хитпоинтов.

Не все яды причиняют повреждение. Два других обычных эффекта яда это парализация или истощение жертвы.

Парализующие яды оставляют героя неспособным двигаться на 2d6 часов. Его тело становиться мягким, что делает его трудно переносимым. Герой не переносит никаких других болезненных эффектов от яда, но его состояние может вести к весьма большим проблемам для его компаньонов.

Истощающие яды ослабляют героя на 1d3 дня. Все характеристики персонажа уменьшены наполовину в это время. Все соответствующее изменение Силы Атаки, повреждения, Армор Класс и т.д., от пониженных характеристик применяются в течение болезни. Кроме того, персонаж перемещается в половину его нормальной нормы передвижения. Наконец, персонаж не может лечиться обычными или волшебными средствами, пока яд не нейтрализован, или продолжительность ослабленности не закончилась.

Обращение с Жертвами Яда

К счастью, имеется много путей, которыми можно обращаться с отравленным персонажем. Несколько заклинаний существуют чтобы, или замедлять время начала действия яда, позволяя персонаж шанс получить дальнейшее лечение, или отрицать яд полностью. Однако, заклинания лечения (включая лечение) не отрицают продвижение яда, а нейтрализуют яд не восстанавливая хитпоинты, уже потерянные к тому времени. Кроме того, герои с навыком травоведения могут предпринять шаги, чтобы уменьшить опасность отравления, полученного героем.

Создание Новых Ядов

Используя три основных характеристики: метод, начало и сила, и имея в виду эффекты истощения и парализации некоторых ядов, можно создавать новые группы.

Однако всегда с большой осторожностью вводите в ситуацию яды и ядовитые существа, особенно когда имеете дело с героями низкого уровня. В отличие от большинства других путей, которыми герой может быть травмирован, жизнь или смерть отравленного героя часто зависит от единственного броска кубика. Необходимо, чтобы с героями обращались справедливо, или их игроки быстро потеряют интерес к игре.

Определенные Повреждения (Необязательное Правило)

AD&D Боевая система не призывает к определенным ранам: шрамы, сломанные кости, отсутствующие члены и т.п. И в большинстве случаев они не должны применяться. Помните, что это - игра героической фентези. Если бы герои должны были перенести все эффекты реальной жизни от всех своих сражений и боев, они были бы быстро стали несчастнейшими и наиболее угнетающими героями в мире кампании.

Трудно возбуждаться, когда ваш герой поправляется от сломанной ноги и треснувшего плеча, перенесенного при падении с 15-футовой стены. Не рекомендуется, чтобы герои переносили определенные повреждения. Так как, все они находятся в основном количестве хитпоинтов.

Действительно ли эти Повреждения Необходимы?

Перед добавлением определенных повреждений в кампанию, рассмотрите все факторы. Если это повреждение, может быть вылечено, типа сломанной руки, как долго будет продолжаться это лечение? Что делает герой, пока рука заживает? Некоторый быстрый путь имеется, чтобы вылечится? Игрок все еще будет способен, веселится, пока его герой - инвалид? Только после ответа на эти вопросы положительно должны использоваться определенные повреждения.

Данжон Мастера могут использовать определенные повреждения, чтобы уменьшить характеристики героя. Член партии мог бы приобретать видный шрам, понижающий его Обаяние на единицу. Хотя, в этом случае, будьте готовы дать объяснение того, почему шрам имеет этот эффект, так как в некоторых случаях, шрам может фактически увеличивать индивидуальность персоны. Он может заставить его выглядеть более жестким, более таинственным, более мирским, более магнетичным, все вещи, которые могли бы очевидно увеличивать Обаяние героя.

Точно так же потеря пальца или глаза героя могла бы использоваться как оправдание, чтобы понизить чрезмерно высокую Ловкость. Потеря руки могла бы уменьшать Силу (кроме других вещей).

Не переусердствуйте в этом грубом подходе силы к контролю игрока. Игроки привязываются к своим героям; они привыкают мыслить о них и отыгрывать их особенным образом. Используйте это слишком часто, и вы увидите, как игроки покидают вашу кампанию.

По каким-то причинам, может быть хорошо оставить героя, физически отмеченным. Это ведет к хорошей ролевой игре. Это добавляет чувство, что каждый герой уникален, делая файтера одного игрока, волшебника или еще кого-то, отличным от всех остальных. Шрам здесь, глаз косит там, или небольшая хромота, все это подчеркивает индивидуальность героя и таким образом еще один интерес в ролевой игре.

Но в этих случаях физические эффекты скроят героя, не наказывая игрока. Всегда пробуйте быть справедливым и задавать себе вопрос: "Я хотел бы роль играть такого героя?" Если ответ - нет, то наиболее вероятно, что и игрок не будет хотеть. Не загружайте игроков препятствиями - их герои имеют достаточно трудностей, и без этого.

Лечение

Как только герой ранен, его игрок будет естественно хотеть вылечить его. Герои могут заживать или естественными или волшебными средствами. Естественное лечение медленно, но оно доступно всем героям. Волшебное лечение может или не может быть доступным, в зависимости от присутствия волшебников или волшебных устройств. Лечение никогда не может восстановить больше хитпоинтов, чем герой имеет.

Естественное Лечение

Персонажи вылечиваются естественно по курсу 1 хитпоинт за день отдыха. Отдых не определен как низкая деятельность - ничего более напряженного, чем поездка на лошади или путешествие из одного места в другое, не может быть позволено. Драка, быстрый бег при спасении, подъем тяжелого валуна или любая другая физическая нагрузка предотвращает отдых, так как она напрягает старые раны и может даже повторно открыть их.

Если персонаж имеет полный отдых в постели (ничего не делая в течение всего дня), он может восстанавливать 3 хитпоинта в течение дня. В течение каждой полной недели отдыха в кровати, персонаж может добавлять любую премию Конституции, к основе в 21 единицу (3 единицы в день) которые он восстановил в течение этой недели.

В обоих случаях, приведенных выше, принято что персонаж получает адекватное продовольствие, воду и сон. Если этого недостает, персонаж не восстанавливает никаких хитпоинтов в этот день.

Волшебное Лечение

Заклинания лечения, микстуры и волшебные устройства могут значительно ускорять процесс лечения. Специфические особенности, таких волшебных методов лечения, описаны в описаниях заклинаний, в Руководстве Игрока и в этой книге (для волшебных изделий). Используя эти методы, раны и энергия немедленно восстанавливаются.

Волшебное лечение особенно полезно посреди боя или при подготовке к столкновению. Однако помните, что противники героев так же, вероятно, имеют доступ к волшебному лечению как и герои - злой высший жрец, вероятно, будет нести заклинания лечения, чтобы дарить их его собственным последователям и охране. Лечение - само по себе, не добрый и не злой акт.

Помните, что ни в коем случае персонаж не может быть излечен до единиц больших чем его первоначальное общее количество хитпоинтов. Например, если ваш герой имеет 30 хитпоинтов, и переносит 2 единицы повреждения в драке. И позже, он получает дополнительную единицу повреждения, уменьшая его текущее общее количество хитпоинтов до 27. Заклинатель не мог бы восстановить больше чем 3 единицы, независимо от используемого метода лечения. Любые избыточные единицы потеряны.

Навыки Травоведения и Лечения

Герои могут также получить некоторые выгоды от опытности в искусствах травоведения и лечения. Эти таланты объясняются в Главе 5 Руководстве Игрока.

Смерть Персонажа

Когда персонаж достигает 0 хитпоинтов, то он убит. Персонаж немедленно мертв и неспособен ничего делать, если некоторый специализированный волшебный эффект не имеет приоритета.

Смерть от Яда

Яд несколько усложняет эту ситуацию. Персонаж, который умирает в результате отравления, все еще может иметь активный яд в своем теле.

Яды остаются эффективными до 2d6 часов после смерти жертвы. Если герой оживлен в это время, некоторый метод должен быть найден, чтобы нейтрализовать яд прежде, чем герой восстановлен к жизни. Если это не выполнено, то после того, как герой выбрасывает проверку выживания после воскрешения как дано в "Воскрешении Мертвого" (и бросок успешен), он должен немедленно бросить успешную инстинктивную защиту против яда или переносить все эффекты отравления, согласно обычным правилам.

Это может только ранить некоторых героев, но может и убивать других героев в следующую секунду после оживления!

Смерть от Массивного Повреждения

В дополнение к смерти, когда хитпоинты достигают 0, персонаж также управляет риском резкой смерти, когда он переносит огромное количество повреждений. Персонаж, который переносит 50 или большее количество единиц повреждения от единственного нападения, должен бросить успешную инстинктивную защиту от смерти, или он умирает.

Это применяется только, если повреждение было причинено единственным нападением. Многократные нападения в сумме наносящие 50 единиц за один раунд не требуют инстинктивной защиты.

Например, персонаж должен был бы сделать проверку, если бы дракон дыхнул на него на 72 единицы повреждения. Но он не должен ее делать, если восемь орков поражают его на общее количество 53 единицы повреждения в этом раунде.

Если инстинктивная защита успешна, персонаж остается живым (если конечно потеря 50 хитпоинтов не уменьшила его здоровье до 0 или ниже!). Если инстинктивная защита терпит неудачу, персонаж немедленно умирает от массированного удара, который его тело получило. Его здоровье уменьшено до 0. Однако персонаж все еще может быть воскрешен обычными способами.

Неизбежная Смерть

Имеются случаи, когда смерть неизбежна, независимо от того сколько хитпоинтов, ваш герой имеет.

Персонаж мог бы быть заперт в комнате без выходов, с 50-тонным потолком, спускающимся и сокрушающим его. Он мог бы быть пойман в баке, полностью заполненном кислотой. Эти примеры чрезвычайные (и чрезвычайно ужасные), но и они могли бы случаться в мире фантазии.

Как общее положение, неизбежных смертей нужно стараться избегать, герои всегда должны иметь некоторый шанс, чтобы избежать безнадежной ситуации, предпочтительно, используя здравый смысл и интеллект. Это поддерживает интерес игроков и помогает им сохранить их доверие к Данжон Мастеру.

Однако, если ситуация неизбежной смерти происходит, и герой умирает, не имеется никакой потребности проигрывать такую ситуацию из "раунда в раунд". Позвольте игроку делать попытку разумного (и возможно даже действительно героического) метода спасения. Если она терпит неудачу, просто сообщите игроку о смерти его героя. Принято, что огбреченный герой потерял все хитпоинты.

Воскрешение Мертвых

Лечение и заклинания лечения не имеют никакого эффекта на мертвого персонажа - он только может быть возвращен жизни оживлением мертвых или заклинанием воскрешения (или устройством, которое выполняет один из этих эффектов). Каждый раз когда персонаж возвращен жизни, игрок должен делать бросок выживания после воскрешения основанный на его текущей Конституции (см. Таблицу 3 в Руководстве Игрока).

Если бросок кубика успешен (то есть, игрок выбрасывает равный или меньше чем его процент выживания после воскрешения), персонаж возвращен к жизни в любом состоянии, определенном заклинанием или устройством.

Персонаж возвращенный к жизни, таким образом имеет Конституцию, пониженную на 1 единицу. Это может затрагивать предварительно заработанные хитпоинты. Если премия Конституции персонажа понижается, общее количество хитпоинтов персонажа уменьшено на соответствующие число (количество потерянной премии умножено на число уровней, для которых персонаж получил дополнительные хитпоинты от этой премии). Когда Конституция вашего героя понижается до 0, то герой больше не может быть оживлен. Он навсегда удаляется из игры.

Парение во Вратах Смерти (Необязательное Правило)

Вы могли бы обнаружить, что ваша кампания стала особенно смертельной. Слишком много героев умирают. Если это случается, вы можете захотеть позволить героям выживать в течение короткого периода времени даже после того как их хитпоинты достигли или снизились ниже 0.

Когда это правило используется, герой может остаться живым, пока его хитпоинты не достигают -10. Однако, как только герой достигает 0 хитпоинтов, он падает на землю без сознания.

После этого, он автоматически теряет один хитпоинт каждый раунд. Его выживание в этой точке полностью зависит от быстроты реакции его компаньонов. Если они достигают героя прежде, чем его хитпоинты достигают -10 и тратят, по крайней мере, один раунд на обработку его ран - останавливая поток крови, и т.д., герой не умирает немедленно.

Если единственное действие это перевязывание его ран, поврежденный герой больше не теряет хитпоинтов каждый раунд, но и при этом он и не получает их. Он остается без сознания и уязвим, к повреждениям от дальнейших нападений.

Если заклинание лечения некоторого типа брошено на него, герой немедленно восстановлен к 1 хитпоинту, но не больше. Дальнейшее лечение героя не имеет смысла, пока он не отдохнул, по крайней мере, один день. До этого времени, он слаб и беспомощен, неспособен сражаться и почти не способен двигаться. Он должен лежать и оставаться неподвижным, и не может использовать заклинания (шок около смерти стер их из его памяти), и вообще беспокоен и лихорадочен. Он не способен перемещаться, и может поддерживать несколько бессвязную беседу.

Если заклинание лечения брошено на героя, он восстанавливает хитпоинты, согласно заклинанию, и он имеет полную живучесть и остроумие. Любые заклинания, которые он, возможно, знал, все еще стерты из его памяти. (Даже самое мощное заклинание не отрицает сильного шока.)

Необычные Боевые Ситуации

Хотя большинство авантюристов большинство своего времени передвигается пешком, и по старой доброй твердой земле, где здравый смысл и обычные боевые правила могут применяться, герои находятся в фентезийном мире.

Рано или поздно, герои захотят осаждать замок, или скакать на лошадях, или изучить, как ехать на экзотическом летающем существе. В конечном счете, они собираются проникнуть и путешествовать по некоторой полностью сверхъестественной окружающей среде, где обычные законы физики не применяются. Здесь, вы найдете правила и советы для некоторых обычных, и не очень обычных боевых ситуаций.

Осадное Повреждение

Игроки будут часто встречаться с ситуациями, в которых необходимо разрушить или захватить цитадель. В этих ситуациях, полная занятость осадной тактики должна быть дополнена к острым ощущениям и славе игроков, находящихся "лицом к лицу" с их противниками. Другими словами, сражение должно быть фоном, на котором игроки действуют. Шестнадцать месяцев осады могут быть реалистичными, но не очень веселыми!

Критическая точка в осаде - тот момент, когда стены стоят перед прямым нападением. Это особенно истинно в ролевом приключении. Следующая таблица упрощает этот процесс разрушения стен.

Чтобы использовать Таблицу 52, Данжон Мастер решает, на какую стену нападают, и ее самое близкое приближение по таблице. Перекрестная ссылка на тип сделанного нападения, и бросает 1D20. Если этот бросок выше, чем требуемое число, нападение не причиняет никакого существенного повреждения; если бросок более низкий, стена начинает давать трещину.

За каждую единицу, ниже требуемой инстинктивной защиты, структура теряет один кубический фут структуры. Например, предположите, что бросок инстинктивной защиты, каменной стены 10' толщиной, на шесть единиц ниже необходимого числа. Эта стена теряет часть своей структуры, равную шести кубическим футам (то есть, отверстие шириной два фута, высотой три фута, и один фут глубиной).

Таблица 52:
Инстинктивные Защиты Структуры

	Тип Стены				
Форма Нападения	**Твердый Камень**	**Мягкий Камень**	**Земля**	**Тонкое Дерево**	**Толстое Дерево**
Баллиста	2	3	4	10	5
Гигантский кулак	3	4	7	16	9
Маленькая катапульта	4	8	5	17	9
Таран	5	9	3	20	17
винт или дрель	12	15	16	20	12
Большая катапульта	8	11	10	20	13

Верховой Бой

Сражение верхом на лошади (или на виверне, единороге или пегасе все равно) - сильно отличается от сражения на твердой земле. Файтеры должны иметь дело с их скакунами, непредсказуемыми и иногда пугливыми существами. Плюс, сражение верхом требует собственной тактики, отличной от пешего боя.

Скакуны: Обученные и Нетренированные

Обученные для боя скакуны (тяжелый боевой конь, например) доставляют мало проблем. Они могут использоваться в верховом бою без штрафов. Однако, кони, необученные для боя, легко пугаются шума и хаоса.

Те, кто сражаются на спинах нетренированных существ, переносят штраф -2 в их шансе поражения, так как большое количество их времени потрачено, на попытки удержать скакуна под контролем.

Паника: Едущий на нетренированном скакуне должен делать проверку навыка езды всякий раз, когда скакун поврежден или поражен удивительным случаем (типа заклинания разряда молнии, попадающего в наездника или кого-то рядом).

Если проверка не удается, скакун паникует и несется, неся своего наездника от 1 до 1/2 времени его обычного перемещения. Хотя скакун бежит в более или менее случайном направлении, вообще он бежит вперед, если это не ведет его прямо в лицо опасности. Если он не способен бежать, паникующий скакун идет задом или неудержимо встает на дыбы.

Герои, без навыка езды, автоматически теряют контроль над паникующим скакуном. Опытный герой может попытаться восстановить контроль однажды в раунд. Независимо от навыка наездника, паника скакуна продолжается около 1d4 раундов.

Сражение Верхом

В верховом сражении, герой имеет +1 премию в его шансу поражать существа меньше, чем его скакун. Таким образом, человек верхом имеет +1 премию в его Силе Атаки против всех существ среднего размера типа других людей, но не получил бы эту премию против другого наездника или гиганта. Те кто идут пешком, сражаясь против верхового наездника, имеют -1 штраф. Однако он не относиться к нападениям против скакуна.

Рыцарские копья - привилегированное оружие верхового наездника. Однако, тип используемого рыцарского копья (легкое, среднее или тяжелое) не может быть больше чем размер лошади, на которой он едет (легкая, средняя или тяжелая).

Средние и тяжелые рыцарские копья получают свою поразительную силу от импульса скакуна, сами эти рыцарские копья не способны к нанесению существенного повреждения. Простой удар кого-то тяжелым рыцарским копьем не будет производить много результатов. Поэтому, это оружие наиболее эффективно, когда имеется много места для нападения.

В течение первого раунда сражения, наездник может нападать тяжелым или средним рыцарским копьем. После этого, однако, наездник должен прерваться (наиболее вероятно, пролетая мимо своего противника), разворачивать своего скакуна, и скакать назад снова. Этот ряд действий требует одного раунда. Таким образом, в лучшем случае наездник может нападать рыцарским копьем однажды каждый второй раунд.

Если наездник хочет продолжить сражение в близи, он должен бросить рыцарское копье на землю и вытащить другое оружие. Часто, рыцарские копья используются для первого нападения, а затем отвергнуты в пользу мечей, палиц и т.д.

Другое соображение, которое необходимо иметь в виду при использовании рыцарского копья состоит в том, что рыцарские копья являются хрупкими. Тяжелые и средние рыцарские копья не очень сгибаемые. Данжон Мастер может делать инстинктивную защиту изделия (для сокрушительного удара) при каждом успешном попадании. Легкое рыцарское копье сделано из отлично пружинящего материала (бамбук или тростник, обычные материалы). Инстинктивная защита изделия делается только, если число, необходимое число поражения бросается точно, без модификаторов.

Метательная стрельба со спины перемещающейся лошади возможна, только, если наездник опытен в верховой стрельбе. Даже тогда, только короткие луки, композитные короткие луки и легкие арбалеты могут быть использованы опытными героями.

Длинные луки могут использоваться теми кто имеет специализацию (если это используется). Тяжелые арбалеты могут быть использованы однажды, но не могут быть перезаряжены верховым человеком, так как крепление и напряжение неадекватно.

Если скакун не перемещается, наездник может стрелять как обычно (с полным ROF и шансом поразить). При стрельбе на ходу, наездник уменьшает его скорострельность на один. 2 выстрела за ход ROF становятся 1 выстрелом каждые два хода; и так далее.

Кроме того, расстояние изменяет Силу Атаки согласно Таблице 53.

Таблица 53:
Метательная Стрельба Верхом

Текущее Движение Скакуна	Модификатор
Не перемещающийся	0
Меньше чем 1/2 обычной нормы	-1
От 1/2 до 3/4 обычной нормы	-3
Больше 3/4 обычной нормы	-5

Падение со Скакуна

Другая большая опасность и трудность верхового боя - риск резко и довольно грубо упасть. Противник может сделать это несколькими способами.

Убийство Скакуна: Это - мрачный и эффективный метод. Если лошадь (часто более легкая цель) мертва, наездник конечно сброшен. Конь автоматически падает на землю.

Если наездник имеет Навык езды, он может делать попытку благополучно спрыгнуть на землю, при успешной проверке. Иначе, герой также падает на землю и переносит 1d3 единиц повреждения. Герой не может совершать любое действие в этом раунде и должен тратить еще один полный раунд, собираясь, освобождаясь и вставая на ноги.

Накидывание Лассо на Наездника: Более героический метод сбрасывания кого-то состоит в том, чтобы пробовать сбить наездника без того, чтобы нанести вред его скакуну. Это также более желательно с точки зрения бандита, поскольку он предпочел бы иметь живую лошадь, а не мертвую.

Некоторое оружие (типа лассо) может использоваться, чтобы сбрасывать наездника с его скакуна. Однако, наездники с Навыком езды могут пытаться резко остановиться, обуздывая лошадь прежде, чем веревка полностью натянута. Если проверка успешна, лошадь останавливается прежде, чем веревка натянута. Наездник остается в седле, хотя на него все еще накинуто лассо.

Сделана ли проверка навыка или пропущена, персона или монстр, владеющий лассо должен делать проверку Силы с +3 премией для каждой категории размера, на который он является больше, чем наездник (или -3 штраф за каждую категорию меньшего размера).

20 - всегда неудача, а 1 всегда преуспевает, если Данжон Мастер не считает результат, крайне нелепым. Если проверка успешна, веревка остается в старом положении, а наездник падает. Если проверка терпит неудачу, сам ловец падает на землю, а возможно, и тащится за едущей лошадью.

Воздействие Оружия: Наездники также могут быть поражены сильными ударами разнообразного оружия. В любое время когда наездник поражает другого верхового героя или существо холодным оружием, 3' или более длинным, а счет при броске естественные 20, другой герой, выбит из седла, перенося 1d3 единиц повреждения (если на спине обычной лошади).

Пехотинцы с оружием 10' или больше имеют тот же самый шанс. Наездники с Навыком езды могут пытаться сохранять их положение, бросая успешную проверку навыка.

Прыжок на Чужого Коня: Наконец, те кто едут верхом могут пытаться прыгать на другого наездника, делая Силу Атаки. Если Сила Атаки не удается, нападавший падает на землю, перенося 1d3 единиц повреждения (больше, по усмотрению Данжон Мастера, если скакун больше чем лошадь).

Если Сила Атаки преуспевает, жертва должна бросить успешную проверку Ловкости, чтобы остаться в седле. Если этот бросок преуспевает, наездник остается на скакуне, но нападавший висит на его спине, ноги, повисшие только выше земли. Если нападение преуспевает, а бросок Ловкости неудавшийся, и наездник и нападавший падают на землю.

Пешие солдаты могут также пытаться сбивать наездника. Это обработано правилами для обездвиживания.

Воздушный Бой (Турнирное Правило)

На первый взгляд, воздушный бой кажется точно таким же, как и обычный бой на земле. Единственное реальное отличие это то, что земля может быть где-нибудь от 10 футов до 100 миль (или больше!) ниже. Это небольшое различие, однако, ведет к множеству специальных проблем и эффектов, которые никогда не возникают при сражениях на земле.

Самое большое различие это то, что каждый (кроме редкого существа, способного парить) должен продолжать перемещаться. Прекратите лететь, и результат - падение, часто с бедственными результатами. Два летающих существа просто не могут помериться силами в рукопашном бою.

Сражения в строю не происходит, поскольку каждое существо пробует напасть на другого, разворачиваться и возвращаться прежде, чем жертва может ответить. Скорость и маневренность - даже более важные факторы в воздушном сражении, чем в обычном.

Другое большое различие - то, что воздушное сражение происходит в трех измерениях. В то время как это едва ли удивительно для воздушных существ, это часто путает планы и тактику наземных существ, приученных только к двум измерениям.

В воздухе, нападения могут осуществляться спереди, сбоку, сверху, сзади, снизу, или любая комбинация. Паладин, едущий на пегасе может оказаться, окруженным гарпиями, нападающими с высоты и спереди, снизу и справа, сверху и с тыла, и даже прямо вниз сверху. Ясно, обычные методы защиты и нападения, которые работают на земле, здесь мало применимы.

Имеются два пути быстрого отыгрывания воздушного сражения: Турнирные и Необязательные правила. Турнирные Правила могут использоваться в любой ситуации, но они полагаются на описания Данжон Мастера и воображение игроков для большей эффективности. Необязательные правила обеспечивают более детальную систему для воздушного сражения: сражение с миниатюрами. Турнирные Правила приводятся ниже.

Классы Маневренности

То как быстро существо способно развернутся - важный фактор в воздушном бою. Чтобы измерить это, все летающие существа имеют класс маневренности от A до E (с A являющимся лучшим). В общем, существа с лучшим классом маневренности могут нападать более часто и более эффективно.

Существа Класса A, имеют фактически полный контроль над своим движением в воздухе; воздух - это их дом. Они могут маневрировать в воздухе с той же самой непринужденностью как обычная персона на земле, разворачиваясь по желанию, быстро останавливаясь, и паря на месте. Для них, полет - то же самое как ходьба или быстрый бег.

Существо Класса A, может лететь в любом данном направлении в раунде, и фактически не маневрирует в воздухе. Для них сражение в воздухе ничем не отличается от сражения на земле, так что они могут нападать каждый раунд. Этот класс включает существ из элементного плана воздуха и существ, способных лететь волшебно, без крыльев.

Существа Класса B, наиболее маневренные из всех воздушных существ, хотя им и не хватает чрезвычайной непринужденности движений существ класса A. Они способны парить на месте, и они - единственные воздушные существа, которые не должны поддерживать движение вперед в сражении.

Эти существа могут разворачиваться на 180 градусов за один раунд и могут делать один проход каждый раунд. Этот класс включает пикси, спрайтов, сильфов и большинство гигантских насекомых.

Класс C включает обычных птиц и летающие волшебные изделия. Передний импульс должен поддерживаться, перемещаясь по крайней мере с половиной обычной нормы передвижения (хотя некоторые волшебные изделия освобождены от этого). Существа этого класса могут разворачиваться на 90 градусов за один раунд и могут делать один проход каждые два раунда. Горгулы и гарпии попадают в этот класс. Драконы, хотя и огромные существа, являются удивительно маневренными и также попадают в этот класс.

Существа Класса D, несколько неспешно достигают максимальной скорости, и они делают широкие развороты. Чтобы лететь им требуется двигаться вперед с, по крайней мере, половиной нормы передвижения. Развороты ограничены 60 градусами за один раунд. Существа Класса D делает только один проход каждые три раунда. Пегасы, птеродактили и сфинксы попадают в этот класс.

Класс E - для летунов, столь больших или неуклюжих, что напряженное маневрирование является для них невозможным. Существо должно лететь по крайней мере в половине его нормы передвижения, и может развернуться, только на 30 градусов за раунд. Таким образом, оно может делать только один проход каждые шесть раундов. Этот класс включает роков и других действительно гигантских существ.

Левитация

Левитирующие существа на самом деле не летят, и их движение вообще ограничивается перемещением вверх или вниз. Левитирующие существа, которые способны свободно двигаться, имеют класс A. Иначе, сила не предоставляет никакой маневренности и класс не назначен.

Высота

Относительная высота воюющих сторон важна по многим причинам, но когда бой идет, это имеет мало реального эффекта. Если летающие существа желают сразиться, они должны весь лететь на приблизительно одинаковой высоте. Если одно из существ бежит, и другие его не преследуют, он уходит. Просто.

Высота воздействует на действие. Данжон Мастер должен держать следующие советы в памяти, когда он слушает то, что хотят делать игроки, и решает, как существа и NPC реагируют.

Существа не могут ураганно атаковать тех, кто находиться выше них, хотя те кто выше могут пикировать, получая премию ураганной атаки.

Только существа с естественным оружием или наездники с "L" оружием, типа рыцарского копья, могут нападать на существо ниже них. Нападения снизу переносят -2 штраф в Силе Атаки, поскольку досягаемость и угол делают бой трудным.

Процедура Боя

Воздушный бой основан на маневренности. Когда летающие существа сражаются, сравните классы маневренности различных воюющих сторон. Если они идентичны, бой проводится как обычно. Когда классы маневренности отличаются, существа с лучшим классом получают несколько преимуществ.

Для каждого различия в классе, более маневренный летун вычитает единицу из бросков кубика на инициативу. Его маневренность увеличивает его способность быстро ударить и атаковать области, которые трудно защитить.

Оружие Дыхания более проблематично в воздушном бою, чем на земле. Существа, использующие оружие дыхания находят их области огня слегка более ограниченными, что делает это нападение более тяжелым в использовании. Драконы, в частности находят трудным использовать их оружие дыхания по бокам и назад при полете вперед.

Все существа, в пределах дуги 60 градусов, по фронту бросают инстинктивные защиты против оружия дыхания как обычно. Существа вне этой дуги спасаются с +2 премией к броску кубика.

Метательная стрельба также трудна в воздушном бою. Сидящие на летающем существе, или волшебном устройстве переносит все штрафы за верховую стрельбу. Парение - то же самое, как остановка и не имеет никакого штрафа.

Герои, использующие метательную стрельбу, во время левитирования переносят -1 совокупный штраф за каждый раунд стрельбы, до максимума -5. Левитация - это не устойчивая платформа, и реакция от метательной стрельбы создает постепенно увеличивающееся, раскачающее движение. Раунд потраченный на компенсацию, позволяет герою

восстанавливать его баланс. Средние и тяжелые арбалеты не могут быть натянуты, левитирующими героями, так как не имеется никакой точки опоры для рычага.

Бой "Воздух-Земля"

При нападении на существо на земле (или если оно левитирует и неспособно двигаться), нападения летуна ограничены числом раундов, необходимых, чтобы закончить проход.

Дракон вылетает из его пещеры, чтобы напасть на героев, когда они около его логовища. На первом раунде он нападает на них, хватая ведущего героя своими когтями. Так как его маневренность С, затем он тратит раунд на разворот, чтобы сделать другое нападение на третий раунд боя. Конечно, в это время, его полет будет, больше чем вероятно вне диапазона героев.

Возможность Убежать

Когда существо пробует выходить из боя, его способность убежать зависит от его скорости и маневренности. Существа и быстрее и более маневренные, чем их противники могут избежать боя без штрафов. Свободное нападение для побега, в котором бой не позволяется, так как другой летун, также в движении (вероятно в противоположном направлении).

Если существо быстрее, но не более маневренное, оно может уходить, просто опережая своего противника. Другой не может держать этот темп. В этом случае, свободное нападение для побега позволяется.

Если существо медленнее, независимо от маневренности, бросок на инициативу должен быть сделан (измененный маневренностью летунов). Если бросок на инициативу бегущего существа более низкий, чем у преследователя, существо сумело убежать, перенося обычное нападение на бегущего.

Повреждение

Любое воздушное существо, которое теряет больше 50% своих хитпоинтов, не может удерживать себя в воздухе, и должно как можно скорее совершить посадку. Существо может скользить благополучно к земле, но не может удерживать высоту или лететь быстрее, чем половина его обычной нормы передвижения. Если никакой спасительной точки для посадки не доступно, существо очень неудачливо. Так как обстоятельства крушения могут очень изменяться, точная обработка ситуации оставлена Данжон Мастеру. Правила падения могут использоваться для удобства, хотя яркое воображение может быть даже более полезно.

Воздушный Бой (Необязательные Правила)

Эти необязательные правила обеспечивают большее количество точности относительно того, что случается в воздушном сражении. Однако, эти сражения требуют использования миниатюр или прилавков и вообще требуют большего времени. Все воздушные боевые правила приведенные выше, остаются в силе, там где они изменяются, читайте ниже.

Движение

Движение измерено дюймами (1 дюйм =10 футов движения) и фигурки перемещаются на столе или на полу. Классы маневренности определяют, как далеко фигура может перемещаться в единственном раунде. Protractor удобен для расчета этого. Ходы могут быть сделаны в любой точке в раунде, если общее количество градусов разворота не превышено в раунде и имеется по крайней мере 1 дюйм движения между ходами.

Подъем и Пикирование

Игроки отслеживают высоту своих летунов, отмечая текущую высоту на листе бумаги. Подобно движению, это может быть зарегистрировано как дюймы высоты. Существо может подниматься на 1 дюйм за каждый дюйм движения вперед.

Существа класса С и хуже имеют минимальную воздушную скорость, и они должны тратить по крайней мере половину их нормы передвижения, на движение вперед. Таким образом, они не могут лететь прямо, а могут лишь подниматься в максимуме 1/2 их обычной нормы передвижения.

Пикирующие существа получают скорость, приобретая дополнительный дюйм к их движению за каждый дюйм, пикирования, до их максимальной нормы передвижения. Таким образом, существо, способное лететь 12 могло двигаться 24, пикируя до его полного движения, так как каждый дюйм пикирования добавляет один дюйм движения.

Пикирующее существо должно пролететь полное расстояние, когда оно пикирует, хотя требуется пролететь свое полное обычное движение. Существо с движением 12 не может пикировать 9 и лететь вперед 6. Оно должно продвинуться по крайней мере на расстояние 9.

Нападение

Так как точные позиции летающих единиц отмечены миниатюрами, несколько абстракций для воздушного боя не используются. Модификаторы Броска кубика для маневренности игнорируются. Они моделируют способность более маневренных существ, получающих преимущество над неуклюжими летунами. При игре с миниатюрами, эта задача оставлена игрокам.

Аналогично, число раундов, требуемых, чтобы делать проход не используется, поскольку это становится очевидным из позиции фигур.

Когда пикирующее существо совершает нападение, оно считается ураганно атакующим. Ураганная атака существ получает обычную боевую премию. Рыцарские копья и копья причиняют двойное повреждение при ураганной атаке. Далее, существа с когтями причиняют двойное повреждение, когда они поражают в пикировании.

Подводный Бой

Часто пренебрегаемая, но очаровательная область для приключения - это великое и таинственное царство, которое находится ниже волн. Здесь, древние цивилизации, зеленые и темные, ложь ожидающая своего обнаружения. Обширные груды сокровищ, как считают, лежат рассеянными и открытыми на темном дне. Причудливые и внушающие страх существа, управляют неизвестными человеку королевствами. Множество тайн океана ждут своего часа, но чтобы раскрыть их игроки должны иметь дело с некоторыми необычными проблемами.

Дыхание

Самая большая проблема с которой герои сталкиваются под водой, естественно, дыхание. Прежде, чем любой вид подводного приключения предпринят, они должны найти некоторый способ оставаться под водой в течение долгих периодов. Герои могут использовать волшебные заклинания или устройства; они могут использовать микстуры дышать водой; они могут даже полиморфироваться в подводных существ (хотя это могло бы вести к другим, неожиданным проблемам). Если ни одно из этих решений не кажется осуществимым, Данжон Мастер может обеспечивать поставляющие кислород морские водоросли или бурые водоросли, которые герои могут есть.

Без некоторого метода дыхания под водой, герои будут иметь очень короткое приключение! Правила для задержки дыхания (короткое решение проблемы, в лучшем случае!) и утопления может быть найдено в Руководстве Игрока.

Движение

Имеются два основных способа перемещаться в воде: плавание или погружение подобно камню и ходьба по дну. Правила для плавания могут быть найдены в Руководстве Игрока. В редких случаях, герои могут быть способны находить и использовать обученных скакунов типа гигантских морских коней.

Видимость

Одно главное ограничение подводного боя - это недостаток доступного света. В пресной воде, видимость ограничена примерно 50 футами. Она уменьшена на 10' на каждые 10' глубины. Герои, исследующие глубины темного озера, в 50' ниже поверхности, могли видеть на 10'. Ниже этого, темнота покрыла бы их.

В соленой воде, которая имеет несколько, меньшее количество морских водорослей, основа простирается на 100', измененная для глубины таким же образом как пресная вода.

Естественный и Искусственный Свет

Руководящие принципы видимости выше принимают яркий солнечный дневной свет на поверхности наверху. В пасмурные дни, расстояние на которое герой видит, может быть уменьшено наполовину или даже больше. В безлунные ночи диапазон видимости героя - фактически ноль.

Искусственные световые источники функционируют под водой (хотя игроки должны будут думать, как держать факелы и зажженные фонари). Искусственные световые источники освещают половину места под водой, которую они осветили бы на поверхности.

Затененная Видимость

В дополнение к низкой освещенности, видимость может быть затенена морскими водорослями, морской травой, и лесами бурых водорослей. Эта видимость ухудшается почти таким же способом как подлесок на поверхности.

Косяки рыбы с их частыми серебристыми чешуйками могут отражать и рассеивать свет в сотни различных направлений, создавая хаотичное светлое облако. Даже без отражения, их стремительные формы затеняют область.

Наконец, чернила гигантского кальмара, или даже грязь, поднятая со дна, имеют все эффекты заклинания темноты. Инфровидение и свет не имеют никакого успеха, по проникновению через такие темные воды.

Инфровидение

Инфровидение функционирует под водой, хотя и не с той же самой эффективностью, как на поверхности. Ни в каком случае оно не простирается дальше обычных диапазонов, позволенных в подземельях. Кроме того, явная необычная окружающая среда делает трудным для героя, опознать то, что он видит.

Бой

Самый большой фактор в сражении под водой преодоление сопротивляемости воды. Даже притом, что оружие все еще сохраняет свою массу, плотность и сопротивляемость воды сильно ослабляет воздействие любого удара. Таким образом, только колющее оружие может эффективно использоваться под водой (если это не те волшебные изделия, которые позволяют свободное действие).

Брошенное и швыряющееся оружие (кроме сетей) бесполезно под водой. Из метательного оружия, только специально сделанные арбалеты могут использоваться под водой эффективно. Даже в этом случае, все диапазоны этого оружия уменьшены наполовину.

Сети особенно эффективны в подводном бою. Они имеют тенденцию оставаться раскрытыми, если когда-то были раскрыты, и герои должны найти их полезными в "близком" бою. Должным образом отягощенные, сети могут быть брошены бросанием их с небольшим вращением, так, чтобы сила вращения держала нити тугими. Диапазон очень короток, только 1' на каждую единицу Силы метателя.

Боевые Проблемы Поверхностных Обитателей

В бою, поверхностные обитатели переносят специальные неудобства при сражении с расами моря.

Непривычные к водному сопротивлению и изменениями в очевидном весе, поверхностные обитатели добавляют штраф 4 к их инициативе в рукопашном бою. Это не относиться к метательной стрельбе или использованию заклинаний. Поверхностные обитатели также переносят -4 штраф в их Силе Атаки, из-за медлительности своих движений.

Магия Под Водой

Заклинания также затронуты подводным миром. Не удивительно, что огненные заклинания не имеют никакого эффекта если не брошены в области свободного кислорода (типа куполообразного города).

Электрические заклинания проводят свою энергию в окружающую воду. Таким образом, разряд молнии, созданный в 60' от заклинателя действует подобно огненному шару в точке происхождения.

Заклинания, затрагивающие силы природы, обычно не найденные под водой, не имеют никакого эффекта, например, вызывание молнии. Заклинания, которые вызывают или управляют существами не живущими в глубинах, также бессмысленны.

Глава 10:

Сокровища и Волшебные Изделия

Герои в ролевой игре сражаются за многие вещи: известность, слава, опыт, наиболее частые среди них. Но для тех, кто полностью не удовлетворены такой неосязаемой наградой, имеется другая цель: благосостояние.

Горы сверкающих мощных волшебных изделий ждут, когда их обнаружат или отберут в схватке с мощными монстрами. С золотых цепей, столбики серебряных монет, кучи мехов куницы, ограненных корон, эмалированных скипетров, шелковых тканей, и таким ожиданием сокровищ, как могут смелые авантюристы быть довольным, и оставаться мирно дома?

Кто Нуждается в Деньгах?

Однако сокровище - это больше чем только цель и мера материального богатства. "Требуются деньги, чтобы сделать деньги" - это старое высказывание применимо и для авантюристов, можно было бы даже сказать: "Требуется деньги, чтобы остаться в живых". Если герои выживают и преуспевают, то их вызовы станут большими и более смертельными.

На первом уровне простой комплект проклепанного доспеха, крепкая пара обуви, и несколько простых заклинаний это все, что необходимо герою; на более высоких уровнях такие простые вещи больше не удовлетворяют героев. Встречаясь с ужасными противниками, герои быстро обнаруживают, что они нуждаются в прочных доспехах, бронированных лошадях, разнообразном оружии, укреплениях, вооруженных войсках, микстурах, свитках и мощных волшебных изделиях.

Они - те виды вещей, которые герои должны найти, сделать или покупать. Однако, когда они идут их приобретать, они нуждаются в деньгах. Тогда, в некотором смысле, сокровище - это также метод измерения мощи героя. Даже герой низкого уровня с деньгами и магией, большое препятствие для обедневшего товарища более высокого уровня. Таким образом, богатство и продвижение - само по себе награда.

Виды Сокровищ

Имеется много различных видов сокровищ. Некоторые из них очевидны, и их приблизительная ценность, известна всем. Другие менее легки в определении, и их ценность более трудно определить.

Самые простые ценные изделия: золотые, серебряные, платиновые и медные монеты. Фактически любой может сообщить их стоимость. Обученный глаз может оценивать ценность полудрагоценных и драгоценных камней, и ограненных и не ограненных. Обученный ювелир, золотых или серебреных дел мастер могут оценивать работу человека в драгоценных металлах: ожерелья, брошки, диадемы, правые фигурные скобки, кольца и другие драгоценности. Торговцы могут оценивать ручную работу их ремесла, будь это покрытие эмалью, фигурное стекло, скульптура или тонкая вышивка.

Самые нетерпеливые авантюристы могут легко пропустить обширные сокровища в форме обычных товаров. Немногие обращают внимание на рулоны прекрасного полотна, штабеля мехов куницы, бочки вина или тонны сырой железной руды, но все это может стоить большое состояние. Не каждые сокровища сияют, блестят или их можно даже касаться.

Что, если герои находят пачку взломанных бумаг в древней груде, и одна из бумаг, оказывается, давно потерянной дарственной на землю? Действительно ли она ценна? Герои могут использовать ее, чтобы получить землю? Документы, предоставляющие землю, привилегии, титулы, офисы, и права налогообложения (или свободу от этого) довольно ценны. Герои могут и не желать стать землевладельцами, но они могут конечно находить некоторого торговца, желающего платить наличными за права.

Наконец, имеются волшебные изделия, желательные и желаемые фактически каждым героем. Эти изделия дают герою силу вне его уровня. Они возбуждают воображение, и заполняют кампанию таинственным удивлением и романтикой. Тщательно выбранные и тщательно предоставленные, волшебные изделия добавляют экзотический элемент, важный для любой AD&D Игры.

Данжон Мастер размещает, предоставляет, и управляет сокровищами, которые появляются в его кампании. Количество сокровищ, и денежных, и волшебных, которое получают герои, будет иметь большие эффекты на развитие кампании. По этой причине, необходимо ответить на несколько вопросов прежде, чем игра начинается:

Действительно ли мир беден волшебными изделиями настолько, что находка простой микстуры будет отмечена, как великая награда? Или действительно ли мир настолько богат волшебными изделиями, что герои будут иметь многие и будут использовать их часто, а не только для того, чтобы выжить? Их поставка волшебных изделий будет столь большая, чтобы получать их почти безостановочно?

Герои будут вынуждены предпринимать опасные приключения только для того, чтобы иметь продовольствие изо дня в день, или они будут иметь так много богатства, что их приключения поднимут их до самых высоких уровней общества и власти? Герои будут иметь слишком много денег, делая их трудным принуждать, подкупать, угрожать или даже бросить вызов? Или они будут бедны (и, возможно, угнетены и расстроены)?

Только Данжон Мастер может ответить на эти вопросы. И ответить на них он должен, поскольку они будут формировать мир кампании так конечно как и любой другой отдельный фактор.

Размещение Сокровищ

Одно допущение в AD&D Игре то, что имеется существенное количество сокровищ (денежных и волшебных) которые не распространены в обществе. Эти сокровища не используются, чтобы покупать товары или платить за услуги. Они не положены под процент в банки (иностранная концепция в этом веке, так или иначе). Они не представляют имущественный залог, имеющий обыкновение гарантировать ссуды или поддерживать престиж. Они - не подкрепления денежно-кредитных систем. Они - только груды неиспользованного сокровища, очевидно забытого, неосуществленный потенциал. По обычным стандартам это алогичная ситуация. Так, почему там, так много сокровищ вокруг?

Теперь, не важно создать детальный фон, который включает экономические теории копящего дракона или торговые структуры "спрос и предложение" карликов. Но это не повреждает, чтобы смотреть на некоторых из основного помещения позади всего этого свободного сокровища. Вот эти три связанных предпосылки:

Предпосылка #1: Когда-то давно, мир был более состоятельным местом, и все эти деньги были изъяты из обращения.

Предпосылка #2: Когда-то мир был более культурно продвинут, только организованное общество может управлять вещами подобно чеканке в крупном масштабе.

Предпосылка #3: С тех пор мир упал в Темный век, и теперь они, те же самые запасы сокровищ, которые открыты авантюристами и имеется немного правительств, способных к чеканке такого количества.

Из их предпосылок, Данжон Мастер начинает создавать прошлое для своего мира кампании. Имеются некоторые возможности:

Однажды в веках намного раньше настоящего времени, имелся Золотой Век Знаний и культуры. (Это могло быть Господство Эльфийских Богов, Империя Карликов, Большой век Мира, время до прихода Человека, или Правление Доброго Короля Харинга.)

Затем произошло великое бедствие и настали злые времена. (Внезапно Огонь дракона начался, Понижение Gruen Гор произошло, Темнящий захвачен, Человек пришол, или Therore захватил трон Короля Харинга.)

Теперь, мир медленно начинает выходить из этого бедственного состояния, но многое из того, что однажды было, потеряно. Там скрыты сокровища прошлых веков, древние руины, забытые чудеса, и могущественные магии, теперь потерянные.

Древние цивилизации, теперь в руинах, и являются источником многих сокровищ, которые авантюристы ищут. Конечно, имеются также новые сокровища сделанные и накопляемые. Некоторые из которых, готовы для сбора.

Другие выводы могли быть сделаны и различное помещение, достигнуто с того же самого начала. Предпосылки данные выше обеспечивают широкий диапазон оправданий приключения, и для игроков и для Данжон Мастера. Восстановление того, что было потеряно, ведет ко всей манере возможностей: карты сокровищ, разрушенные империи в пустыне, легенды о мощных волшебниках с заклинаниями теперь неслыханными, волшебные устройства неизвестной природы, реликвии и артефакты предыдущего века, даже великие Силы теперь ушедшие.

Кем Собрано Сокровище?

Следующий вопрос, имеющий отношение к запасам ценностей: кто собирает эти сокровища и для чего? Ответ может быть разделен на две простых категории, невежественные и интеллектуальные существа. Невежественные существа здесь относятся не к полностью бессмысленным существам, а к таковым животной природы для которых богатство не имеет никакого значения.

Невежественные Существа: Немного невежественных существ имеют намерение накопления благосостояния. Такие сокровища растут случайно и спорадически.

Оставшееся от жертв, отнесенных к логовищу существа, может включать вещи, оружие, доспехи и волшебные изделия, которые несла жертва. Они, сомнительные и трудно перевариваемые, могли быть отброшены в сторону или рассеяны среди костей и остатков предыдущих трапез.

К счастью для авантюристов, большинство животных имеет некоторые санитарные привычки и регулярно чистят свое логово, создавая небольшие свалки мусора около входа. Таким образом, нежелательный мусор из гнезда гигантского орла мог быть рассеян вокруг его дерева, в то время как оставшееся от жертв пещерного медведя, может быть найдено где-нибудь около дыры в его логово.

В то же самое время, животные (и животно-подобные монстры) часто имеют привязанность к самым странным объектам. Packrats и сороки, как известно, собирают блестящие объекты, хорьки собирают пенни и ботинки, а птицы будут встраивать вещи в свои гнезда. Таким образом фактически любое интересное изделие может быть найдено в логовище существа.

Не будут иметься много изделий в логовище, так как немного животных постоянно делают такой сбор. Однако, гнездо гигантской выдры могло бы включать кожаный доспех и прекрасный шелк для полной отладки материала, в то время как гнездо рока могло бы иметь волшебную веревку встроенную в него.

В редчайшем из случаев, существо могло фактически съесть сокровище, хотя и едва ли специально. Это - наиболее частый случай для существ, испытывающих недостаток членов, чтобы отделить съедобное от несъедобного, и имеющих особенно жадный аппетит. Животы Акул, как известно, содержали такие странные изделия как пластины лицензий, комплекты доспехов, покрышки, и другие трудно перевариваемые частицы металла. В приключениях, такие случаи должны быть ограничены животными с массивными желудками (фиолетовые черви, киты убийцы и студенистые кубы).

Наконец, имеются несколько существ, которые фактически питаются изделиями, которые другие рассматривают как сокровище. Животное может есть драгоценные камни или драгоценные металлы. Конечно, такие существа, вряд ли, будут иметь большой запас, и сокровища, найденные ими не будут оставаться рядом навсегда.

Интеллектуальные Существа: Здесь, Данжон Мастер может начинать приписывать эмоции и поводы. Интеллектуальные существа могут копить из-за жадности и скупости. Они могут делать так ради социального статуса или материального комфорта. Действительно, можно приводить много обычных причин. Однако, причины не всегда ясно очевидны.

В то время как хобгоблин может убивать и красть, чтобы получить сокровище, и он может использовать его, чтобы стать руководителем своего племени или покупать товары у торговцев ренегатов, что является причиной для дракона, чтобы создавать запас сокровищ? Драконы не приходят в города и не покупают товары, и они не платят строителям, чтобы строить дома. Они кажется, не имеют никакого использования обширных сумм денег, которые они собирают (или забирают!).

Для драконов и других интеллектуальных существ, Данжон Мастер должен создать более причудливые и странные поводы. Драконы могут копить сокровища, потому что они одержимы ими. Они могут иметь убеждения, что они являются хранителями и опекунами этих вещей земли. Они могут просто чувствовать, что это их право обладать всем, чем они могут. В пределах их собственных отношений, размер запаса может иметь некоторое отношение к восприятию существа. Могло даже быть то, что чудесная красота изделий сокровища дает существу внутреннюю гармонию и мир.

Даже для интеллектуальных существ с понятными поводами, их побуждения могут немного отличатся от обычных. Общество хобгоблинов значительно отличается от такового людей или большинства других рас героев. Хобгоблины не приходят в города и не тратят деньги на дворцы, прекрасное питье и сложные сады. Их расходы способны быть намного более зверскими или мирскими. В то же самое время они не развивают экономику как человеческие общества. Возможно они нуждаются в обширных суммах денег, потому что их ценовые отношения очень причудливы.

Оружие может иметь астрономические цены, а доспех вообще диковинным. Мощные вожди могут требовать регулярные подарки и дань от своих помощников. Такие платежи возможно должны быть сделаны немедленно, так как альтернатива - смерть. Действительно такая система взяточничества может быть культурно закоренелой, где каждый воин, пытается доказать, что он все еще пригоден, чтобы быть членом племени.

Несмотря на все вышесказанное, не обязательно оправдывать каждый существующий запас. Однако, делание этого обеспечивает ключи относительно размера сокровищ и как владелец мог бы реагировать на кого-то пробующего его захватить.

Дракон мог бы приходить в чрезвычайную ярость на любого, берущего даже очень маленькое количество сокровищ из его обширной груды. Хобгоблин мог бы приходить в неистовство, если герои пытаются ограбить его. Компаньоны хобгоблина могли бы мало интересоваться проблемой их друга. Герои представляют угрозу, но в конце концов, каждый хобгоблин должен доказать, что он может защищаться.

С другой стороны, ограбление сокровищницы вождя, почти всегда вело бы к перевороту в пределах племени. Руководитель связан теми же самой обязанностями как и его воины, и если он не может защищать свое сокровище, он не заслуживает быть вождем, по крайней мере, по этой специфической философии.

Интеллектуальные монстры будут предпринимать предосторожности, чтобы охранять свое сокровище, что никогда не пришло бы в голову невежественным животным. Вождь хобгоблинов не собирается оставлять свою казну без охраны.

Кроме того, он не собирается доверять своей собственной охране, также, и так вероятно, чтобы иметь казну, снабженной по крайней мере одной (а вероятно несколькими) опасными ловушками. Если же он очень удачлив, вождь будет даже иметь обученное охранное животное или двух, чтобы препятствовать ворам.

Даже непритязательный воин хобгоблин сделает усилие, чтобы защитить свое достояние. Если его груда маленькая, он может носить свое богатство всегда с собой. Он может хоронить его там, где только он может его найти. Он может размещать его в снабженный ловушками и запертый сундук, предпочтительно тот, который прикован к стене или полу. В конце концов, это не общество с огромным изобилием любви и доверия.

С другой стороны, дракон может просто рассматривать свою репутацию достаточным средством устрашения. Конечно это истинно, пока дракон присутствует! (И герои почти никогда не наткнутся на незанятый запас дракона.)

Сокровища в Запланированных и Случайных Столкновениях

Это важно для Данжон Мастера, чтобы различать помещенные и найденные в случайных столкновениях сокровища. Масштаб этих двух значительно различается.

Описания Монстров в Собрании Монстров делятся на сокровища, найденные в логовище, логове или базе существа, и несущиеся с собой. Сокровище, полученное в случайном столкновении будет меньшее, чем сокровище, полученное в запланированном столкновении. Если случайное сокровище большее или более существенное, чем помещенное, игроки запомнят это и будут ценить случайное столкновение больше, чем запланированное.

Сокровища должны использоваться, чтобы создавать приключение, развивать сюжет и вознаграждать интеллектуальную и смелую игру. Если оно появляется беспорядочно, мало того, что Данжон Мастер отбрасывает полезное устройство для построения приключений, и он угрожает всей своей кампании. Вообще, большое сокровище должно быть запланированной частью приключения, способом мотивировать игроков, или целью, которая будет достигнута героями.

И помните, столь же важное, как сокровище, требуется обоснование для истории. Действительно, имеются случаи, когда это будет малозначимо для приключения. В этих случаях, сюжет не нуждается во внешнем побуждении наличных денег, чтобы заинтересовать игроков. Однако, небольшая награда все еще должна быть доступной игрокам. Награда сокровищами, независимо от того, насколько она маленькая, дает игрокам чувство, что их герои удовлетворены и движутся вперед.

Таблицы Сокровищ

Чтобы упростить назначение сокровищ у монстров в логовищах и с собой, AD&D(r) игра использует набор алфавитных кодов, чтобы определить различные размеры и типы сокровищ. Каждый монстр в Собрании монстров имеет графу "Тип Сокровища". Эта графа относится к Таблице 83 в Приложении 1 DMG.

Поддержание Баланса

При всех его добрых намерениях, рано или поздно Данжон Мастер, вероятно, допустит ошибку в вознаграждении сокровищами. Или он предоставит слишком мало или вручит слишком много. Первый только скупой; второй ведет к мощным, низкоролевым кампаниям (иногда называемым "Монти Хаул " подземелья).

Теперь, если и Данжон Мастер и игроки наслаждаются специфическим типом кампании и хорошо проводят время, не имеется никакой проблемы. Однако, более часто, эти два чрезвычайных приключенческих стиля ведут к игровым проблемам.

Слишком Мало Сокровищ

В случае скупого Данжон Мастера, наиболее очевидные признаки того, что игроки не веселятся: расстройство, цинизм и низкие ожидания. Если герои не находят сокровища соразмерные их риску, игроки начинают задаваться вопросом, действительно ли все усилие игры стоит этого. Они станут расстроенными, когда, после решения очень хитрой ловушки, они обнаруживают гроши, или вообще ничего.

Их цинизм показывается, и они начинают делать ехидные замечания относительно уровня награды, которую они получили или вероятно, получат за будущие усилия. Наконец, постепенно они начинают ожидать все меньше и меньше от кампании Данжон Мастера, пока не достигают точки, где они уже не ожидают ничего, и они идут домой! В такой кампании, Данжон Мастер может иметь прекрасное время, создавая детальные назначения и разрабатывать приключения. Но если он не имеет энтузиазма игроков в игре не будет много веселья.

Такая кампания может преуспеть, если имеется другая награда, которая вовлекает игроков в игру. Возможно имеются вполне достаточные возможности для продвижения героя или развития его индивидуальности. Герои могут иметь возможность играть решающую роль в мировых делах. Эти вещи возможны, но только Данжон Мастер экстраординарного умения может преодолевать недостатки, которые он сам создал.

К счастью, проблема слишком маленького сокровища легко устранима, просто внесите большее количество сокровищ в кампанию. Никакое изменение не должно быть сделано героям. Сокровища, доступные в игровом мире могут быть увеличены без того, чтобы игроки даже узнали, что изменение было произведено.

Монти Хаул Кампании

В другом случае, проблема слишком большого сокровища не решается так легко. Здесь игроки могут наслаждаться игрой, а почему нет? Их герои весьма хорошо снабжены. Они имеют достаточные деньги и магию для лучшего исхода в любой ситуации, которую Данжон Мастер может изобретать.

Однако, Данжон Мастер редко имеет такое же удовольствие. Перед ним стоят задачи положения последнего прибыльного приключения. Он должен делать каждое приключение еще большим вызовом, чем прошлое. В то время как это истинно для всех Данжон Мастеров, это чрезвычайно преувеличено для Данжон Мастера, который раздал слишком много: Как сделать еще лучшее приключение чем то, где файтер получил Молот Тора или некоторое равноценное изделие?

Неизменно, игроки достигают точки, где и они, также, станут расстроенными. Все, то же самое: "О, мы делали это прежде", или "Гх-ммм. Другой Меч Мгновенного Разрушения Монстра." Скоро не будет иметься никаких оставшихся вызовов, потому что герои заработали все, что содержится в книге!

Устранение такой ситуации не легко. Первое необходимое действие, это прекратить раздавать так много сокровищ в будущих приключениях. Даже это не столь же просто, как это звучит, так как игроки уже имеют определенные ожидания. Вообразите играть в течение месяцев или лет в мире, где вы обычно находите 5 волшебных изделий и десятки тысяч золотых частей в каждом приключении, а затем, в один день, вы находите только два или три волшебными изделия и тысячи золотых частей! Однако, как ни болезненно это может быть для игроков, но урезание будущих трофеев необходимо.

Вторая часть устранения, гораздо более трудная, изъять из кампании некоторые вещи которые уже находятся в ней. Большинство игроков не будет добровольно сдавать свои товары и снаряжение только, потому что Данжон Мастер сделал ошибку. Изобретательный Данжон Мастер должен быть очень изобретательным, обращаясь к все новым и причудливым налогам, несчастным случаям, воровству, и чему-нибудь еще, что он может придумать. Используйте данный метод только однажды, и убедитесь, что дали героям справедливый шанс. Ничто не расстроит и не возмутит игроков больше, чем если их героев дергают как собаку на цепи.

Иногда, ситуация настолько вышла из под контроля, что не имеется никакого способа возвратить ее обратно под свой контроль. Например, потому что Данжон Мастер раздал чрезмерную магию, и игроки имеют почти богоподобные способности. Они использовали желания, чтобы превысить ограничения характеристик и расширили свои классы постоянными способностями. Они создали абсолютно непроницаемую цитадель во внешнем плане. Они достигли точки, где они диктуют структуру игры Данжон Мастеру. Имеется только одно лечение - это начать с начала.

Потребуйте, чтобы все герои уволились, а игроки начали снова с героев 1-го уровня, но будьте осторожным, и не совершайте те же самые ошибки снова. Игроки могут ворчать и жаловаться, но если Данжон Мастер справедлив, жалобы должны в конечном счете закончиться. В этом случае, Данжон Мастер может даже хотеть поместить новых героев в другой части мира кампании, той, что не исследовалась прежде.

Волшебные Изделия

Одно из наиболее важных типов сокровища, которое герой может зарабатывать - это волшебные изделия. Мало того, что изделия действуют как непосредственная награда за хорошую игру, это увеличивает мощь и силу героя. Такие изделия добавляют удивление и романтику в игру, позволяя герою исполнить подвиги далеко вне таковых обычных смертных. Действительно редкий герой, который не хочет в награду волшебные изделия.

Существа и Волшебные Изделия

Подобно другим сокровищам, волшебные изделия могут быть найдены в логовищах невежественных и интеллектуальных монстров. Случайные встречи с невежественными монстрами не должны выдавать волшебные изделия (кроме редких случаев, когда животное проглотило их). В конце концов, почему (уже не говоря о том, как) гигантская змея несла бы меч +1?

Невежественные существа могут иметь несколько изделий в или около их логовищ, прежнее имущество своих жертв. Однако Даже это будет редкостью. Такие монстры не признают ценность волшебных изделий и редко предпринимают специальные усилия, чтобы забрать их. Комментарии, имеющие отношение к сокровищам и невежественным существам могут применяться здесь.

С другой стороны, интеллектуальные существа имеют тенденцию ценить волшебные изделия выше других сокровищ. Обычно они опознают такие изделия (если изделие не очень хорошо замаскировано или уникально) и забирают их. Опознание таких изделий может использоваться к их выгоде, они будут пытаться изучать функции изделия. Существо, которое может использовать изделие, будет использовать его. Поэтому полезные волшебные изделия, которые являются частью сокровищ, будут в руках существа, а не спрятаны подальше.

Например, посмотрите на сокровища вождя хобгоблинов. За эти годы он нашел множество незначительных волшебных изделий. В настоящее время сокровище племени включает: три микстуры лечения, свиток волшебных заклинаний, меч +1, и два комплекта кольчуги +1. И это - не куча, которую лукавый, старый вождь будет игнорировать.

Он всегда носит на себе один комплект доспеха, несет меч на поясе, и прячет эти три микстуры не далеко, а рядом, под рукой, чтобы легко использовать их, если он будет в них нуждаться. Другой комплект доспеха он дает своему наиболее преданному телохранителю.

Что касается свитка, так как никто в племени не может его использовать, он довольно небрежно брошен к остальной части сокровищ, в сейф вождя. Он оставлен, чтобы обменять его на что-нибудь полезное ва следующий раз, когда торговец ренегат появится. Герои, которые надеются получить волшебные изделия племени, должны будут отобрать их, буквально, из рук хобгоблинов. Это то, что делает приобретение магии большим количеством вызова.

Покупка Волшебных Изделий

Поскольку герои зарабатывают большее количество денег и начинают стоять перед большими опасностями, некоторые из них начнут задаваться вопросом, где они могут покупать волшебные изделия. Используя реальную мировую экономику 20-го века, они будут полагать, что где-то должны быть магазины, которые покупают и продают такие товары. Естественно они захотят найти и брать под контроль такие магазины. Однако, никаких волшебных магазинов не существуют.

Прежде, чем Данжон Мастер броситься создавать магазины волшебных изделий, рассмотрите героев и их поведение. Как, как часто герои продают микстуры и свитки, которые они находят? Меч +1? Горн уничтожения или кольцо свободного действия?

Более часто герои оставляют такие изделия себе. Конечно они не продают изделия однократного действия. Никогда нельзя иметь слишком много микстур лечения или свитков с дополнительными заклинаниями. Рано или поздно они бы у него закончились. Вы уже имеете меч +1? Возможно оруженосец или наемник могли бы использовать это оружие (и развивать большее уважение к своему хозяину). Отказаться от единственного горна уничтожения партии? Вообще, не очень вероятно.

Разумно предположить, что если герои не продают свои товары, то этого не делают и мастерские персонажи. А если авантюристы не продают то, что находят, то не имеется достаточно торговли волшебными изделиями, чтобы поддержать такое дело.

Даже если герои иногда продают волшебное изделие, создавать магический магазин - это плохая идея. Где смысл приключения во входе в магазин и покупке меча +1? Какова цена палочки? Герои должны быть авантюристами, а не торговцами или зеленщиками.

Рассмотрите также: Если волшебник или жрец может покупать любое изделие, в котором он нуждается, почему он должен тратить впустую время, пытаясь сам сделать такое изделие? Исследование волшебного изделия - это важный ролевой элемент в игре, а открытие магического магазина убивает его. Имеется реальное чувство гордости у игрока при использовании палочки, которую его герой сделал сам, или нашел после рискованного приключения, в противоположность той, которую он просто купил.

Наконец, покупка и торговля магией предполагает большое количество волшебных изделий в обществе. Это уменьшает контроль Данжон Мастера над целым делом. Вдумчивые игроки укажут на несогласованность полного товарами магазина и редкости такой награды.

Магия: Редкая или Обычная?

Одна из вещей, которую определяет Данжон Мастер - это насколько обычна магия в его кампании. Действительно ли мир настолько богат волшебными изделиями, что каждый простой файтер имеет доступ к, по крайней мере, мечу +1? Игроки любят иметь большое разнообразие интересных волшебных изделий, но имеется риск создания не подконтрольной ситуации Монти Хаула. И мир богатый магией имеет последствия, непредвиденные большинством Данжон Мастеров.

Если магия обычна, то обычные люди начнут создавать изобретения вокруг нее. Могут иметься приводимые в движение джином двигатели, сети телесвязи из хрустальных шаров, и другие очень не средневековые вещи. Это может быть интересно, но это решительно изменяет форму мира кампании.

Обаяние обнаружения волшебного изделия потеряно, если каждый имеет одно, но слишком мало волшебных изделий также могут разрушать игру. Это особенно истинно на более высоких уровнях, где магия очень важна для выживания героя. Вы не хотите убить половину партии только, потому что оставшиеся в живых могут быть возбуждены обнаружением меча +1.

Данжон Мастер должен сделать так, чтобы каждое волшебное сокровище, независимо от того насколько оно маленькое, чувствовалось специальным, но в то же самое время он должен быть способен балансировать боль его приобретения, с наградой. Это - не та вещь, которой Данжон Мастер может научиться через формулы или таблицы. Это требует времени и опыта.

Исследование Волшебных Изделий

Одна из способностей, которую имеют волшебная и жреческая группы - это способность создавать волшебные изделия. Это мощная способность, но ее не легко использовать. Как Данжон Мастер вы не захотите, чтобы ваши герои создавали любое доступное волшебное изделие. Каждое из них должно быть достижением и причиной для нового приключения.

Способность волшебника исследовать изделия разделена на различные стадии. Хотя волшебник на 1-ом уровне может использовать волшебный снаряд, он не может записать это заклинание на свиток, пока он не достигает 9-го уровня. То же самое истинно для изготовления микстур. Только, когда он достигает, 11-го уровня он может пытаться создать другие волшебные изделия. Даже тогда он не может быть способен создать много изделий, если он испытывает недостаток способности использовать необходимые заклинания.

Жрец может начинать создавать свитки на 7-ом уровне и может создавать некоторые микстуры (главным образом лечения) на 9-ом уровне. Клерики могут изготавливать только несколько других волшебных изделий и не могут пытаться это сделать, пока они не достигают по крайней мере 11-го уровня. Как и с волшебником, даже тогда их способность может быть ограничена заклинаниями, к которым они имеют доступ в это время.

Создание волшебного изделия - очень похоже на исследование нового заклинания. Данжон Мастер и игрок должны сотрудничать и работать вместе, чтобы создать желательную вещь. Однако, имеются и различия.

При исследовании волшебного изделия, желательная цель обычно хорошо известна, и игроку, и Данжон Мастеру. Игрок говорит, "Руперт хочет создать микстуру яснослышания." Эффект известен; но то,что должно быть сделано, чтобы создать ее - нет. Поэтому, как только игрок заявил свое желание, Данжон Мастер решает какие материалы, формулы, заклинания и обряды должны быть приобретены и/или выполнены, чтобы создать изделие.

Как только Данжон Мастер знает это, игрок может переходить к самому процессу. Данжон Мастер не сообщает игроку, что он должен сделать! Это дело игрока, обнаружить процессы и шаги, требуемые, чтобы создать волшебное изделие, даже маленькое. Он может консультироваться с мудрецом, искать совета у волшебника более высокого уровня, или даже использовать заклинания, чтобы призвать великие Силы.

Даже после изучения того, что он должен сделать, волшебнику, вероятно, придется проделать дальнейшее исследование, чтобы изучить методы, требуемые для каждого шага. Все это, конечно, будет стоить герою времени и денег, так что его свободное время и ресурсы должно быть существенно, если он надеется преуспеть. Процесс сбора необходимой информации и материалов - это великое оправдание для одного приключения за другим. Это часть веселья AD&D Игры. Создание волшебного изделия - это больше чем просто механический процесс. Это должно также быть возможностью для волнения и ролевой игры.

Природа Волшебного Изготовления

Создание волшебных изделий - царство AD&D(r) правил, открытое для широкой интерпретации Данжон Мастером. То, как Данжон Мастер решает использовать их, будет влиять на пути, которыми магия работает в его игре. Имеются два основных подхода к созданию волшебных изделий: практический подход и фантастический подход.

Практический подход говорит, что изготовление волшебных изделий так или иначе привязано к здравому смыслу; материалы, необходимые чтобы создать изделие отражают свойства этого изделия, и требуемые шаги довольно четкие.

Например, микстура лазания могла бы требовать волос лазающего существа типа гигантского паука или ног гигантского насекомого. Палочка разрядов молнии могла бы быть вырезана из сердцевины дуба, пораженного молнией. Окаменение могло бы требовать чешуек василиска, змеи от медузы, или пера живого cockatrice. Страх мог бы требовать капли пота дракона или земли с могилы злого духа. В каждом случае, отношения между необходимыми изделиями, и желательным объектом примерно ясен.

Кроме того, сами составляющие изделия физические и понятные. Они могут быть редки, но они могут быть собраны без специальных приготовлений (других чем те, что требуются для обычного приключения). В сущности, Данжон Мастер создает "бакалейный список", который герой должен заполнить. Герой выходит в путешествие, разыскивая существа или вещи, которые обеспечат его материалами, в которых он нуждается.

Этот подход имеет преимущество в том, что это здорово упрощает задачу Данжон Мастера. Когда игрок хочет создать некоторое причудливое волшебное изделие, Данжон Мастер нуждается только в материалах списка, которые кажутся соответствующими волшебному эффекту.

В то же самое время, умные игроки могут быть злоупотреблять практическим подходом. Они могут понять, что каждый встреченный монстр имеет потенциальную ценность для волшебников, и поэтому начать собирать образцы ткани, кровь, волосы, органы и т.д. Они станут ходячими мясными лавками - не совсем то, что желательно!

Кроме того, игроки будут ожидать найти магазины, специализирующиеся на волшебных материалах, где продавать, и покупать необходимые им товары. Это сильно уменьшает потребности походов за материалами и разрушает часть ролевой игры, при создании волшебного изделия.

Фантастический подход имеет совершенно другое представление о создании волшебного изделия. Здесь, когда игрок говорит, "я хочу создать веревку лазания", а Данжон Мастер обеспечивает список невозможных компонентов. Тогда это становится делом игрока обнаружить, какие средства подходят под каждый компонент.

Таким образом, чтобы создать веревку лазания, Данжон Мастер мог бы потребовать мотка не прядущейся пряжи, голоса паука и храбрости смелого вора. После этого игрок должен был бы обнаружить значение каждого компонента или средство, чтобы произвести его. Это, в свою очередь, могло бы требовать большего количества исследования и заклинаний, чтобы достичь цели.

Для веревки лазания, игрок мог бы решить, найти волшебную овцу, чья шерсть настолько толста, что не поддается никакому прядению. Из которой он мог сделать веревку, использовать заклинания, чтобы дать пауку голос так, что он может говорить несколько слов над шнуром. Наконец, он мог бы обманывать известного вора для того, чтобы он использовал незаконченную веревку на опасной миссии. В конце концов этот, волшебник использовал бы заклинания, необходимые, чтобы связать различные элементы и, вуаля, веревка лазания будет результатом.

Народные сказки, мифы и легенды заполнены случаями невозможных задач и невозможных компонентов. Чтобы связывать Фенриса Волка из Норвежской мифологии, карлики ковали небьющуюся цепь из таких вещей как корни горы, шум кошки и дыхание рыбы. Народные сказки говорят о героях и героинях, перед которыми стоят невозможные задачи: перепахать океан или сделать рубашку без швов. Геркулес совершил Двенадцать Подвигов, считавшихся невозможными другими. Cullhwch (Кельтской легенды) должен был произвести приятный мед без пчел. Если герои стремятся к таким примерам героизма и удивления, они конечно могут выполнять дела типа этих.

Фантастический метод дает кампании высокий фентезийный элемент, поскольку такие невозможные задачи - это часть удивления и очарования такого мира. Кроме того, это гарантирует, что каждый компонент или шаг будут приключением. Волшебники не будут небрежно покупать свои компоненты в местном магическом магазине. Это также обеспечивает Данжон Мастера средствами, чтобы управлять требуемым временем (сборка компонентов может быть серьезной задачей) и методом для удаления избытка наличных денег и расписок героя.

В то же самое время, игроки могут чувствовать этот метод слишком трудным и слишком ограничивающим. Они могут начать препятствовать требованиям Данжон Мастера. Чтобы облегчать это, по крайней мере частично, Данжон Мастер должен выдвигать требования соответствующие мощности создаваемого изделия.

Объединение практического подхода с фантастическим - осуществимая альтернатива любому методу. Не каждое волшебное изделие может быть создано, собирая органы существ или эссенции редких растений, и при этом не каждое требует, чтобы волшебник преодолел невозможное.

Простые и обычные волшебные изделия (микстуры лечения, свитки с различными заклинаниями, палочки обнаружения) могли бы требовать только, чтобы надлежащие компоненты были соединены и очарованы. Мощные, экзотические и высоко полезные изделия (типа меча +1) могли бы проверять способности волшебника и его изобретательность, требуя, чтобы он решил загадки и шарады далеко вне обычного кругозора.

Комбинация из этих двух философий может даже использоваться, чтобы объяснить факт, что некоторые волшебные изделия являются довольно обычными, а другие столь редкими, микстуры повсюду, но палицы разрушения трудно достать. Микстуры требуют простых компонентов; а палицы требуют перемещения гор.

Микстуры и Свитки

Только, потому что волшебник знает заклинание, он автоматически не обеспечен знанием того, как создать свиток или микстуру подобной функции. Процессы и формулы, используемые в каждом различны.

Заклинание на странице в книге заклинаний волшебника отличается от заклинания, содержащегося на свитке. Первое требует запоминания и может нуждаться в компонентах или жестах, для активизирования. Последние же нуждаются только в произнесении, чтобы быть эффективным. Микстура должна быть проглочена, чтобы быть эффективной, совершенно другая форма использования.

Из-за этих различий, волшебник должен изучить больше в своем искусстве, перед попыткой делать свитки и микстуры. Принято, что волшебник находится на соответствующей степени обучения ко времени, когда он достигает 9-го уровня. Даже тогда знание того, как создавать такие изделия не прыгает в его мозг просто так.

Уже на девятом уровне он имеет потенциал, чтобы создавать такие изделия. Он знает достаточно основ искусства и знает, где искать информацию, чтобы делать такую попытку. Но точный процесс для каждого заклинания - все еще тайна для него.

Свитки

Первый шаг в создании свитка заклинания (но не свитка защиты) - для волшебника или жреца, это узнать и быть способным использовать соответствующее заклинание, желательное заклинание должно существовать в его книгах заклинаний. Если он никогда не видел желательное заклинание или не сумел его изучить, он конечно не может создавать свиток для этого заклинания. При создании свитка защиты, волшебник ограничен защитными заклинаниями в пределах области его искусства, например, защита от элементалов, магии и окаменения.

Если волшебник знает заклинание, он может начинать изготовление. Его первый шаг - это собрать соответствующие материалы: перо, чернила и бумагу. Эти материалы не могут быть обычными изделиями, чтобы они не испортили конечный свиток, или не были использованы самими волшебными энергиями, пока волшебник создает запись.

Перо, используемое для каждого заклинания, должно быть новым и неиспользованным. Остаточные энергии, только что расшифрованного заклинания, пропитывают перо. Если бы перо использовалось снова, эти энергии смешались бы с более поздними попытками, и вся работа потерпела бы неудачу.

Кроме того, перо не может быть обычным гусиным пером. Оно должно быть странного и волшебного существа, возможно соответствующим природе заклинания (перо кокатриссы для окаменения и т.д.). Задача сбора правильного пера может быть приключением сама по себе. Перья, собранные самим волшебником увеличивают шанс успеха на 5%.

Бумага или другой материал, на котором свиток написан, также должны иметь прекрасное качество. Бумага лучшая для этой цели, затем пергамент, а затем папирус. Каждый воздействует на шанс успеха следующим образом:

Бумага	+5%
Пергамент	0%
Папирус	-5%

Чернила - заключительное соображение. В этой области, Данжон Мастер имеет самый большой выбор, чтобы требовать наиболее экзотических компонентов и процессов. Компоненты могли быть простыми чернилами гигантского кальмара, смешанными с ядом виверны, или мускусом гигантского скунса смешанным с кровью горгона. Также, они могли бы быть сделаны из слез крокодила и капель воды со дна самого глубокого океана, или капель меда из кубка Короля Тиаса, смешанного с горестными слезами женщин на похоронах великого героя.

Вообще, компоненты чернил должны зависеть от цели свитка. Как и с пером, чернила, требуемые для каждого заклинания должны быть различны и даже каждая запись того же самого заклинания требует, чтобы порция создавалась снова.

После того, как герой собрал и смешал все материалы, он может начинать фактический процесс письма. Волшебники должны иметь под рукой свои книги заклинаний, чтобы вести свою работу, в то время как жрецы и другие должны работать на специально подготовленном алтаре. Фактический процесс написания свитка требует одного полного дня за каждый уровень написанного заклинания.

Свитки Защиты требуют шести дней работы. Все это время, волшебник должен быть сосредоточен, останавливаясь только для сна и еды (и то на минимум каждого). Если волшебник останавливается до того как запись закончена, все усилие терпит неудачу, и вся работа, сделанная до этой точки, потеряна.

После того, как работа закончена, Данжон Мастер тайно проверяет ее на успех. Базовый шанс - 80%. Он может быть увеличен или уменьшен в зависимости от используемых материалов. Для каждого уровня заклинания, 1% вычитается из шанса успеха, но каждый уровень волшебника добавляет 1%. Таким образом, маг 15-го уровня (+15) создавая свиток заклинания 7-го уровня (-7), используя папирус (-5) и используя перо кокатриссы, вырванное его собственной рукой (+5) имел бы (80+15-7-5+5 =) 88% шанс успеха.

Если число выброшенное на процентных кубиках, равно или меньше чем требуемое число, попытка преуспевает. Если бросок выше, попытка терпит неудачу, хотя игрок и не знает этого.

Если попытка терпит неудачу, свиток проклят некоторым способом. Данжон Мастер тайно определяет соответствующий эффект, основанный на заклинании, которое было записано. Неудавшаяся попытка создавать свиток огненного шара может кончаться проклятым свитком, который взрывается светящимся шаром пламени после чтения. Герой не может обнаружить проклятый эффект, пока становиться не слишком поздно.

Обратите внимание: заклинание снятия проклятия заставит этот дефектный свиток рассыпаться в пыль.

Отдельный свиток может содержать от 1 до 6 заклинаний, число, определенное беспорядочно Данжон Мастером. Игрок никогда не может узнать сколько требуется места, даже для одного и того же заклинания на двух различных свитках. Неудавшаяся попытка написать свиток автоматически заполняет остаток страницы, хотя другие заклинания, успешно записанные перед неудачей остаются. В этом случае, проклятый эффект неудавшегося заклинания не будет активирован, пока это заклинание не прочитано.

При использовании собственного свитка, волшебник не должен обращаться к заклинанию читать магию, чтобы понять написанное.

Микстуры

Микстуры - это прежде всего область волшебников, хотя и жрецы могут готовить микстуры, касающиеся лечения и заживления. (Жрецы другого божества могут или не могут быть способными готовить такие микстуры, в зависимости от, доступных им сфер влияния.) Излечивающие и вылечивающие микстуры - вне способностей волшебников.

Как и с другими волшебными изделиями, герой должен идентифицировать и собрать материалы, необходимые, чтобы сварить микстуру прежде, чем он сможет начать работу. Формула может быть очень простая или довольно причудливая, как пожелает Данжон Мастер. Он может потребовать крови редкого существа, порошкообразных драгоценных камней, пота кобылы, или дыхания умирающего героя.

Кроме того, микстура требует множества мирских компонентов. Основная стоимость этих компонентов располагается от 200 до 1,000 gp. Данжон Мастер должен определить это основываясь на том, насколько обычна микстура, ее силе и природе компонентов, которые он определил. Микстура управления драконом - редкое изделие великой силы и так должна стоить полные 1,000 gp. Микстура лечения - довольно необходимое изделие так, что Данжон Мастер может захотеть чтобы она была легко доступна героям. Поэтому, она должна быть дешевой, ценой не больше, чем 200 gp.

Волшебники должны иметь больше чем, просто все необходимые компоненты: они также нуждаются в полной алхимической лаборатории. Микстуры - это не то, что вы можете сварить на кухонной печи! Эта лаборатория должна быть снабжена печами, пробирками, ретортами, мензурками, дистиллирующими змеевиками, и жаровнями, и всеми атрибутами безумной лаборатории ученого (приблизительно 1400 AD).

Основная стоимость такой лаборатории - по крайней мере 2,000 gp, если все искусные мастера легко доступны, создавая оборудование по спецификациям волшебника. И эта стоимость покрывает только сами изделия; волшебник должен также иметь соответствующее место, чтобы разместить все эти вещи и проводить свою работу. Учитывая странные шумы и отвратительные запахи, которые часто исходят из такой лаборатории, многие, владельцы будут совершенно не рады использованию своих комнат для таких целей.

Как только лаборатория построена, волшебник должен оплачивать 10% ее ценности каждый месяц, чтобы поддержать оборудование, заменяя изделия разрушенные экспериментами и незначительные компоненты, которые расходуются со временем.

Жрецы не используют лабораторий, она на их вкус, является оборудованием нечестивого и еретического изучения. Вместо этого, жрец уповает на великие Силы, чтобы они исполнили фактические трансформации, необходимые чтобы смешать микстуру. Для этого, он использует алтарь, специально посвященный этой цели. При строительстве такого алтаря, герой должен быть готов совершить некоторую жертву, или денежное пожертвование или, даже более знаменательно, специальную службу для своего божества. После этого, жрецу требуется только уважать алтарь, как будто он обычен для его веры.

Создание Микстуры: Со всем этим оборудованием волшебник, или жрец готов начать. Стоимость, уже определенная, время, чтобы сварить, возгнать, дистиллировать, фильтровать и извлечь микстуру измерено в днях, равных ее стоимости, разделенной на 100. В это время, герой должен непрерывно оставаться рядом, кроме обычных потребностей для сна и еды. Если работа нарушена, микстура безнадежно разрушена, как и все компоненты, используемые при этом.

После того, как работа сделана, Данжон Мастер тайно выбрасывает процентные кубики, чтобы определить, получилась ли микстура. Базовый шанс успеха 70%. За каждые 100 gp стоимости компонентов, вычитается 1%. За каждые два уровня волшебника (или доли этого), 1% добавлен к основе.

Если процентный бросок равен или меньше чем шанс успеха, микстура создана. Если микстура терпит неудачу, волшебник невольно сварил, или смертельный яд, или микстуру заблуждения, по усмотрению Данжон Мастера. Конечно, игрок не будет знать, является ли микстура хорошей, пока не будет слишком поздно. В любом случае, волшебник или жрец должны быть достаточно мудрыми, чтобы маркировать свое создание, так как не имеется никакого уверенного способа отличить различные микстуры по внешнему виду.

Создание Других Волшебных Изделий

Микстуры и свитки - не единственные волшебные изделия, которые могут создавать волшебники. Другие типы волшебных изделий, которые могут быть созданы: оружие, палочки, посохи, жезлы, кольца, наручи, жаровни, плащи и т.д.

Имеются также некоторые изделия, которые герои не могут создавать. Артефакты, реликвии, книги (кроме книг заклинаний) и интеллектуальное оружие - это царство Данжон Мастера. Такие изделия могут быть найдены героями, но никогда не могут быть изготовлены ими. Это гарантирует, что Данжон Мастер управляет некоторыми элементами, которые могут появляться только в течение приключения, которое он создает.

Кроме того, некоторые волшебные изделия имеют особенную связь с расой, особенно карликовый боевой молот +3, эльфийские плащи, эльфийская обувь, эльфийские луки и некоторые типы молотов и топоров. Эти изделия могут быть созданы только NPC карликами и эльфами особенно древнего возраста. Создание и вознаграждение за эти изделия - задача Данжон Мастера.

Наконец, Данжон Мастер имеет право не позволить игроку, создать любое волшебное изделие, которое как он чувствует, слишком мощно или слишком существенно для его мира кампании. (Например, если все волшебное оружие в кампании Данжон Мастера - это изделия древней цивилизации, и искусство их изготовления теперь утеряно, он может отрицать способность создавать такие изделия героями.)

Несмотря на эти ограничения, игроки должны быть поощрены высказывать свои собственные идеи о новых или уникальных изделиях. Возможности новых изделий ограничены только ограничениями игрового баланса. Возможно герой хочет стрелу, которая взрывается во вспышке блестящего света или палочку, которая вызывает амнезию при прикосновении.

Используйте тот же самый процесс "дает и берет" описанный для новых заклинаний игрока, Данжон Мастер должен сделать так, чтобы игрок написал описание желательного изделия. Данжон Мастер изучает его, изменяет его там где необходимо, и обсуждает изменения с игроком. Когда они приходят к соглашению, герой может начинать фактический процесс исследования и изготовления.

Когда игрок объявляет желание создать данное изделие, это не задача Данжон Мастера сообщить ему, возможно ли это в пределах его способностей или нет. Это - ответственность Данжон Мастера решить материалы и шаги необходимы, чтобы создать изделие. Игрок может сделать так, чтобы его герой советовался с мудрецом, товарищем волшебником, или с более высокой Силой, чтобы узнать то, в чем он нуждается. В процессе этого он может обнаружить, что он испытывает недостаток соответствующих способностей, чтобы создать изделие. Это - один из рисков, свойственных волшебному исследованию.

Обнаружение Правильных Материалов: Во-первых герой нуждается в соответствующих материалах. При изготовлении волшебного изделия, никакой обычный меч, палочка, плащ, ожерелье или что-то еще, что он будет делать, не подойдет. Изделие должно быть исключительно некоторым образом. Оружие должно иметь высококачественное мастерство изготовления. Дерево должно быть редким, специально выращенным, или срубленным специальным способом, и/или в специальное время. Ткань нужно соткать по требовательным спецификациям. Сам материал может иметь невозможную природу (рубашка без швов или молот, сделанный в жерле вулкана и затопленный в глубине океана).

Часто, единственный способ гарантировать соответствующий предмет для Очарования - для волшебника это изготовить или собрать изделие самому. Однако полученный предмет должен стоить гораздо больше чем обычное изделие этого же типа. Цена может располагаться от 1,000 до 10,000 (или больше!) золотых частей в зависимости от материала.

Подготовка Материалов: Как только вместилище для магии получено, герой должен будет подготовить его. Меч возможно должен быть опущен в редкие кислоты, чтобы уничтожить примеси. Кость возможно должна быть очищена гигантскими муравьями. Дерево могло требовать впитывания редких масел и трав.

Хотя изделие, пока еще, далеко от получения любой волшебной силы, неудача на этой стадии означает, что заклинание будет не в состоянии впитать магию. Обычно эта стадия требует от двух недель до месяца только, чтобы подготовить вместилище для магии. Дополнительные компоненты в этой стадии будут стоить по крайней мере 500 золотых частей, если не больше.

Зачаровывание Изделия: Теперь волшебник готов начать фактическое Очарование. Во-первых волшебники должны успешно использовать зачарование предмета (или иметь кого-то другого, кто сделает это за них) на предмете согласно условиям, описанным для этого заклинания. Как только это сделано, волшебник может использовать другие заклинания на предмет, и обеспечивать последние компоненты, или исполнять заключительные шаги в процессе Очарования (как определено Данжон Мастером).

Возможно герою придется взять очарованное изделие на пик самой высокой горы, чтобы подставить его лучам встающего солнца прежде, чем оно будет готово. Ему возможно придется погружать его в дистиллированные слезы соловьев. Если заклинания необходимы, они, вместо расходования их энергии, поглощены и преобразованы очарованным предметом.

Заклинание, которое должно быть брошено на очарованный предмет - то, которое соответствует желательной силе. Если не имеется никакого прямого эквивалента заклинания, более мощное заклинание с, примерно, той же самой функцией может быть брошено вместо этого. Если вообще не имеется никакого эквивалента заклинания, волшебник должен исследовать соответствующее заклинание прежде, чем он начнет процесс создания волшебного изделия, или он должен обеспечить экзотические компоненты способные отдать свою силу изделию, чтобы бы Данжон Мастер не решил.

Таким образом, на этом шаге, волшебник мог бы использовать разряд молнии на палочке, чтобы сделать ее палочкой молнии, но он будет должен исследовать новое заклинание, чтобы создать рыцарские перчатки Ловкости (так как никакого заклинания не существует, чтобы улучшить Ловкость) или купать рыцарские перчатки в бутылке эссенции снов разумной птицы (как пример).

Наконец, если изделие должно содержать магию не для единственного использования, должно быть использовано заклинание постоянства. Оно запечатывает пойманную магию в предмете, освобождая ее по команде, выбранной волшебником. Если заклинание постоянства не используется, предмет содержит только заряды равные числу заклинаний, брошенных на него.

Если все эти шаги были выполнены правильно и без прерываний, изделие будет создано ... Возможно. Этот процесс долгий и имеется много возможностей для непреднамеренной ошибки. Таким образом, когда все сказано и сделано, бросок на успех должен быть сделан. Базовый шанс успеха - 60%. Каждый уровень волшебника добавляет 1% к шансу, в то время как каждое заклинание, специальный процесс, или уникальный используемый компонент понижают шанс на 1%. Далее Данжон Мастер может изменять этот процент из-за любых экстраординарных предосторожностей или хороших подсказок, которые герой мог бы получить.

Если проверка удается (бросок равный или ниже, чем шанс успеха) желательное изделие было создано. Если проверка терпит неудачу, изделие проклято, хотя это не может быть известно до более позднего времени. Функция изделия становится извращенной, полная противоположность намерениям героя. Проклятый меч, например, мог бы понизить возможности попадания героя, в то время как проклятые рыцарские перчатки могли бы сделать владельца неуклюжим.

Герой не может стремиться сделать проклятое изделие с надеждой и намерением, что процесс не удастся (таким образом получая полезное волшебное изделие). Природа волшебной неудачи такова, что никакого желательного результата, о котором говорится или подразумевается, никогда не происходит.

Например, предположите что Тибальд Янгер, маг 17-го уровня, стремится сделать мощный меч +5. Используя заклинание Контакта с Другим Планом и деньги, он изучает шаги, которые он должен предпринять и изделия, в которых он нуждается. Его первая задача состоит в том, чтобы выковать лезвие меча собственными руками из руды Горы Лотариан, в самом центре владений карликов.

Он прибывает туда, обнаруживая, что Лорды карликов рассматривают это железо настоящим сокровищем, не раздаваться его иностранцам не их крови. После долгой осторожной торговли, Карликовые Лорды соглашаются позволять ему подвергнуться Испытанию Ямы, обряду мужественности карликов. Тибальда опускают в пещеры, где даже карлики не желают появляться, где, в самостоятельном приключении, он едва не теряет свою жизнь. К тому времени когда он возвратился и вылечился, карлики приветствуют его как одного из своих товарищей и вознаграждают его рудой, которую он ищет. Как дополнительная выгода, пока Тибальд жил среди карликов, он изучил еще несколько приемов ковки мечей, увеличивая свое мастерство.

Теперь Тибальд имеет руду и, возвращаясь домой, заходит к Ключу Мастеров, чтобы получить второе изделие в котором он нуждается - чистая ключевая вода. Немного позже, он благополучно возвращается домой. Там, он проводит месяц выковывая, сворачивая, закаляя и снова выковывая лезвие, расход 5,000 gp на задачу.

Наконец работа сделана, и лезвие закончено, последний шаг, это гравировать его в ванне черной кислоты пудинга. Согласно инструкциям, которые он получил, Тибальд должен затем дать лезвию силу чистоты. Только, что это означает, не очень ясно, но его финансы подходят к концу и он не хочет впустую тратить больше времени для исследования. Он решает освящать лезвие в местном храме, а затем давать его паладину, который возложит на него руки.

Все эти шаги закончены, Тибальд начинает использовать заклинания. В течение нескольких дней он работает активируя заклинания зачарования предмета. Заклинание преуспевает. Чтобы делать +5 оружие, он использует заклинание зачаровывания оружия, одно на каждый плюс. Однако, после четырех бросков, заклинание зачарования предмета не удается, и Тибальд должен потратить еще некоторое время, заново заколдовывая его. Еще раз успешно, он использует последнее зачаровывание оружия, а затем запечатывает все заклинанием постоянства.

Данжон Мастер тайно делает проверку на успех. Шанс - 60% (основа) + 17% (уровень Тибальда) -12% (для руды, ручного изготовления, гравюры, внушение чистоты, зачарование дважды, пять плюсов и постоянство) = 65%. Данжон Мастер выбрасывает 45. Работа успешна, и меч закончен. Само собой разумеется, Тибальд не очень стремится сразу же проделать это снова.

Клерики и другие жрецы могут также делать волшебные изделия соответствующие их запросам. Процесс начинается с выбора соответствующего предмета самых прекрасных или наиболее совершенных материалов. Как только предмет имеется под рукой, жрец должен провести две недели в размышлении и церемониях очищения, а затем на следующей неделе в участии в голодании и очищении. После этого он должен аналогично очистить изделие и постараться призвать на него небольшую часть силы своего божества. К счастью, этот шаг требует только одного дня и ночи.

Как только это сделано, изделие готово к заключительной просьбе. Пока оно лежит на алтаре, жрец должен молиться относительно благословляемого признака, чтобы божество обеспечило предмет желательными свойствами. Каждый день имеется 1% совокупный шанс, что молитвы будут услышаны.

Как только этот шаг закончен, осталось только освятить и посвятить изделие, если оно не должно обладать зарядами, если же заряды необходимы, жрец имеет 24 часа, чтобы использовать соответствующие заклинания на изделие. Если эта задача не выполнена за это время, жрец должен будет еще раз искать покровительства своего божества перед продолжением процесса (другими словами, начать все с начала).

Принято, что жрец совершенно предан и искренен в своих запросах. Если этого нет, по оценке Данжон Мастера, процесс может подводить или выдавать некоторый результат, непредвиденный жрецом. Очарование может терпеть неудачу, или божество героя может проклинать изделие в возмездие за наглость жреца ищущего, так плохо заслуженного, покровительства. Данжон Мастер должен судить о положении жреца, основываясь на его предыдущих действиях и на его текущих мотивах.

Перезарядка Волшебных Изделий

Некоторые изделия, которые несут несколько зарядов могут перезаряжаться. Перезарядка не легкое дело, но легче, чем создать совершенно новое волшебное изделие. Волшебники высокого уровня или жрецы, могут посчитать полезным, восстановить старое изделие.

Чтобы перезаряжать изделие, во-первых оно должно быть очаровано, или с помощью заклинания зачарования предмета, или молитвой, как было отмечено выше. После того, как изделие подготовлено, новые заряды могут быть брошены на изделие. Одна выгода перезарядки изделия - то, что каждый заряд требует только обычного времени Активирования заклинаний (а не 2d4 часов в уровень заклинания, обычно требуемый заклинанием зачарования предмета).

Однако, перезарядка не без риска для изделия. Каждый раз как изделие очаровано, для перезарядки, оно должно бросить инстинктивную защиту против заклинания (используя инстинктивную защиту заклинателя) с -1 штрафом. Если эта инстинктивная защита не удается, герой случайно сталкивался с магией изделия, и оно рушится в бесполезную пыль.

Разрушение Волшебных Изделий

Иногда герои могут находить желательным, полезным, или жизненно необходимым вызвать разрушение волшебного изделия. Волшебные изделия более стойкие чем обычные, но они едва ли неразрушимы, как это показывает Таблица 29.

Герои, владеющие устройством и захотевшие его уничтожить, могут сделать это по желанию. Они нуждаются только в ломании лезвия волшебного меча или сжигании замка или чего-то подобного.

Это возможно и для определенных волшебных изделий, находящихся в других руках, но это гораздо труднее. (Фактически, это не более легко или тяжелее, чем нападение на неволшебное изделие.) Попытка уничтожить волшебное изделие врага может потребовать Силы Атаки, инстинктивных защит и инстинктивных защит изделия.

Разрушение волшебного изделия должно кончиться чем-то более драматическим чем разрушение вазы или оконного стекла. Как Данжон Мастер вы совершенно оправданы в описании драматического взрыва силы, маленького вихря, ядовитого зловония или чего-либо кажущегося более соответствующим моменту.

Для некоторых изделий, особенно некоторых посохов, имеются определенные правила, которые определяют эффекты разрушения изделия. Такие случаи редки, а эффекты разрушительны, так что их рекомендуют применять только для тех кто находиться в области поражения. Вы могли бы, например, диктовать, что герои в пределах 1 фута, 5 футов или даже 10 футов переносят 1d8 единиц повреждения.

Но это только пример, фактическое повреждение может изменяться, по вашему усмотрению. Помните, однако, что такое повреждение должно использоваться только для эффекта; оно никогда не должно убить или серьезно ранить героя. В

конце концов, убивая героя во взрыве его собственного волшебного меча прибавляете ущерб к потере; потеря высокоценного волшебного сокровища достаточно плоха сама по себе!

Артефакты и Реликвии (Необязательные Правила)

Значительно более мощные, чем даже наиболее мощные волшебные изделия - чрезвычайно редкие изделия древней силы и артефакты величия, создается из предельной волшебной мощи и реликвии, оставшиеся от устрашающих Сил и самых больших святых людей. Они - изделия великого вызова и эффекта, так что их использование должно быть под строгим контролем. Всегда применяйте следующие абсолютные правила, когда имеете дело с артефактами и реликвиями.

Обретение артефакта или реликта всегда должно быть основанием для приключения. Эти изделия никогда не должны быть небрежно вставлены в игру.

Характеристики Артефактов и Реликвий: Каждый артефакт или реликт уникален. В данной кампании может иметься только одно такое изделие. Оно появляется в кампании только, когда оно было помещено туда Данжон Мастером. Эти устройства никогда не являются частью беспорядочно помещенного сокровища и их нет в любой таблице сокровищ. Данжон Мастер должен захотеть включить каждый специфический артефакт в свою игру.

Артефакты и реликвии всегда обладают опасными и, возможно, смертельными побочными эффектами. Эти эффекты почти необратимы, и не могут быть затронуты желаниями и самыми великими Силами. Артефакты могут быть разрушены только экстраординарными средствами.

Артефакты и реликвии никогда не могут быть перемещены из одной кампании в другую. Если герои из кампании другого Данжон Мастера вступают в вашу, они автоматически теряют любые артефакты, которыми они могли бы обладать.

Так что, учитывая все эти предупреждения и замечания, что же в артефактах и реликвия такого, что делает их, такими потенциально опасными для использования в ролевой игре?

Самый первый факт тот, что, в игровых терминах, артефакты и реликвии не являются ничем больше, чем оправданием для Данжон Мастера, чтобы ломать любое, и каждое правило какое он захочет. После изучения надлежащего управления, артефакт или реликт мог бы позволить герою немедленно поднять все его характеристики до их максимума или превращать кости врага к желе.

Артефакт мог бы позволять герою вызывать рои метеоров, произносить слово силы, возрождать или останавливать время однажды в день по желанию. Он мог бы быть способен вызвать мощных монстров и легко обуздывать их по его желанию. Он мог обнаружить силу доминировать над умами других, порабощая их для его желаний. И это могло бы быть только маленькой частью того, что артефакт позволит ему делать. Короче говоря, не имеется никакого ограничения на то, что вы, как Данжон Мастер решите, что артефакт может делать.

Происхождение Артефактов и Реликвий: Все эти изделия пришли из древних времен и имеют истории, окутанные мифами и легендами. Артефакт имеет то же самое прошлое и ауру, как, например, Экскалибур Короля Артура, шкура Немейского льва, носимая Геркулесом, шкатулка Пандоры, Золотое Руно, меч, драгоценный камень, и зеркало в древней Японии или молот Тора.

Эти уникальные объекты однажды были созданы и использовались богами и смертными, гораздо более великими и более мощными, чем обычные люди. Часто эти изделия создавались для специальной цели, для использования конкретным Героем, для сражения с конкретным противником. Так как обычно артефакт близко связан с персоной, временем или местом, то его силы редко могут быть полностью использованы кроме определенных индивидуумов, выполняющих некоторые требования. Слабак не мог бы кидать молот Тора, и кто угодно не мог бы командовать избушкой Бабы Яги. Артефакт может показывать свои полные свойства только, когда имеют дело со специфической очень определенной угрозой или опасностью. Артефакты имеют цели, иногда оставшиеся в далеком прошлом, а иногда никогда не кончающиеся.

Помещение Артефактов и Реликвий в Кампанию: Поскольку воздействие артефакта очень велико, вы должны использовать их только в приключениях мирового масштаба. Вы должны всегда иметь причину для введения артефакта в вашу игру. Он никогда не должен в ней оказаться только, потому что вы хотите дать героям кое-что большее и лучшее.

Если артефакт обнаружен в начале приключения, это должно быть прелюдией к некоторой великой угрозе королевству, империи, континенту или даже миру, против которой изделие будет необходимо. Лучший способ, не просто предоставить изделие героям, а сначала показать опасность, а затем позволить героям найти артефакт, который нанесет поражение или остановит поток зла, которое угрожает землю. Альтернативно, герои могли бы оказаться в самой плохой из всех ситуаций, например, когда артефакт находится в руках врагов, и игроки должны забрать его у них. Каждая из этих ситуаций создает приключение или, что более вероятно, целый ряд приключений, сосредоточенных вокруг устройства.

Как только приключение закончено, лучше всего найти некоторый способ забрать артефакт из рук игроков. Ведь в сущности, артефакт был MacGuffin вещь, которая необходима для сюжета, а не для того, что бы игроки постоянно ею пользовались. И вы не захотите оставить ее в вашей кампании теперь, когда потребность в этом изделии закончилась. Это - полностью соответствует природе артефактов и реликвий, так как они имеют бесящую привычку к исчезновению, как только их задача выполнена. Оставлять артефакт в кампании это пригласить героев к злоупотреблению им, возможно для благородной цели, но все равно злоупотреблению. Даже в фентезийной игре имеются: "некоторые вещи, которых человек, как предполагалось, не знал".

Из-за их огромного воздействия и колоссального значения в мировом порядке, артефакты должны использоваться экономно. Имеется предел, количеству раз, которые герои могут спасать мир прежде, чем это становится совершенно затертым.

Не будьте слишком нетерпеливыми, при введении этих изделий в игру, и не вводите их слишком часто. Артефакты и реликвии представляют воплощение волшебных изделий. Они потеряют большую часть своего очарования, если каждый король в каждом королевстве будет иметь один в своей сокровищнице. Если герои находят только один артефакт за всю свою карьеру, этого будет вполне достаточно. Хорошо-сыгранный во всей своей драме, он будет вести к приключению, которое игроки будут помнить очень долго.

Создание Артефакта или Реликта

Когда вы решаете ввести артефакт или реликт, вы создаете его специально для вашей кампании. Некоторые примеры даются в конце этой секции, но артефакты всегда должны приспосабливаться под вашу кампанию, а не наоборот. Таким образом, игроки никогда не будут знать, чего ожидать. И никогда не будут знать какова его форма, его история, его свойства или его цель. Все эти вещи будут делать открытие и использование изделия более захватывающим. Кроме того, вы будете иметь знание, что вы создали что-то главное, возможно наиболее существенную вещь, для вашей кампании. Это совсем не маленькое достижение.

Внешность: Первый шаг в создании артефакта это определить его форму. Это могло быть что угодно: оружие, избушка на курьих ножках, книга, маска, корона, зуб, трон, механический соловей, кристаллический шар, простое кольцо, палочка или что-то подобное.

История: После того, как вы знаете как он выглядит, создайте его историю. Эта история будет вести вас при определении, какие силы артефакт имеет и для чего он используется. В этой истории, решите, кто создал изделие и, каковы были причины для его создания. Затем, схематично набросайте то, что случилось с изделием за эти столетия, где он хранился, и что происходило в те времена? Наконец, украсьте эту историю подсказками для определения его сил и ошибочными легендами, которые окружают изделие.

Жизненные Ценности: Выберите соответствующие жизненные ценности для артефакта (все артефакты жестко идентифицированы с жизненными ценностями).

Младшие Свойства: После того, как вы имеете историю изделия, начинаете назначать его свойства. Артефакты обычно имеют множество младших сил и одну или две главных силы. Некоторые младшие силы:

Использование определенного заклинания 1-го уровня по желанию
Использование заклинания 5-го уровня или меньше, однажды в день или в неделю
Использование заклинания 3-го уровня или меньше однажды или дважды в день
Лечение серьезных ранений, болезней, слепоты или глухоты, один или больше раз в день
Обнаружение добра/зла, невидимость, обаяние или магия по желанию
Удваивает норму передвижения героя
Свобода от голода и усталости
Полет
Предоставляет устойчивость владельцу от одного типа повреждения: яд, страх, болезнь, газ, обычные снаряды, кислоты, обычный огонь или холод и т.д.
Предоставляет дышать водой когда держится
Улучшает Армор Класс владельца на одну или большее количество единиц
Увеличивает характеристику на одну единицу
Парализует при прикосновении
Восстанавливает 2 hp в ход
Говорит с мертвыми однажды в день
Говорит с растениями или животными по желанию
Изгнание нежити как клерик уровня героя
Понимает любой говорящийся язык
Понимает любой письменный язык

Главные Силы: После выбора младших сил, вы можете выбирать главные силы. Должны обычно иметься не больше, чем одна или две из них. Главная сила должна быть согласована с историей изделия. Если вы описываете меч, которым владел кровожадный и развращенный тиран, довольно мало смысла для главной силы быть, например, возродить других однажды в день. Скорее можно было бы ожидать бы что-то ужасное: обращение враг пыль или вызывание некоторого животного из внешнего плана, убивающего по команде.

Некоторые предложенные главные силы:

Автоматически предупреждает относительно надвигающейся опасности
Дарит магическую сопротивляемость от 50% до 70% когда держится
Использование заклинания 9-го уровня или меньше, однажды в день или в неделю
Смертельный луч без инстинктивной защиты, однажды в день
Навсегда поднимает все характеристики к их максимуму
Полиморфирование себя по желанию
Восстанавливает молодость после прикосновения, однажды в месяц
Вызывает джина, однажды в день
Вызывает и управляет элементалами, однажды в день
Безошибочная Телепортация по желанию
Полная устойчивость ко всем типам огня или холода
Полная устойчивость ко всем типам нападений на разум (обаяние и т.д.)

Опасности: После создания выгодных или полезных свойств артефакта, создайте опасности, свойственные его использованию. Все артефакты имеют смертельные опасности, риск это природа их силы. Изделие первоначально использовалось кем-то великим, такой будет и его сила, и даже они подвергались опасности при использовании силы, которой артефакт обладает. Для героев же, такая опасность почти неизбежна. Обычно эти опасности это сильные физические побочные эффекты, которые затрагивают героя. Снова вы подбирайте недостатки артефакта, в соответствии с историей, которую вы создали. Некоторые предложенные недостатки включают:

Жизненные ценности постепенно становятся такими же как у изделия
Все растения в пределах 10 футов от героя увядают и умирают
Все, кто видят артефакт, жаждут его заполучить
Артефакт всегда заставляет пользователя, нападать на существ определенного типа
Артефакт высасывает один уровень опыта у пользователя всякий раз, когда его главная сила используется
Герой управляется артефактом, если инстинктивная защита не удается
Святая вода сжигает героя
Пользователь стареет на 3d10 лет с каждым использованием, пока он не уменьшен до зомби
Внушает страха перед пользователем всем, кто его видят
Пользователь получает неизлечимую болезнь, которая уменьшает характеристики на одну 1 единицу каждый месяц
Пользователь имеет 5% совокупный шанс в его использование, что поразится неизлечимым оборотничеством
Прикосновение пользователя причиняет окаменение

Развращающий Эффект: В дополнение, все артефакты имеют эффект развращения. Герои станут подозрительными к другим и притягиваемым к изделию. Они начинают видеть угрозы там, где их нет. В конечном счете они начнут подозревать своих друзей и компаньонов, видя в них коварных врагов ждущих момента чтобы уничтожить героя и украсть его артефакт.

Как и с недостатками, этот эффект вызван фактом, что герой - не тот, для кого артефакт был изначально предназначен. Его индивидуальность другая, и независимо от того насколько он великий, он испытывает недостаток, силы того Великого Героя, интеллекта волшебника, высокого жреца или полубога, который первоначально владел изделием.

Слабости: Наконец, подготовьте некоторый метод, которым артефакт может быть разрушен. Разрушение артефакта никогда не легко - фактически это почти невозможно. Артефакты и реликвии непроницаемы для любого обычного вреда и волшебного нападения. Они не могут быть разрушены, растворены в кислоте, растоплены или быть сломаны обычным способом.

В лучшем случае их физическая форма может быть разрушена на некоторое время, но в пределах столетия или меньше она восстановится в некотором новом месте. Чтобы навсегда уничтожить артефакт, герои должны выполнить некоторый трудный набор условий столь же уникальный как и сам артефакт. Возможные способы уничтожить артефакт включают:

Унести его на внешние Планы, и вернуть божеству, которое его создало, чтобы освободить его силы.
Бросить его в жгучий огонь Солнца.
Сокрушить его пятой честного человека (тяжелее, чем это кажется).
Растворить его в Универсальном Растворителе (который проест все что угодно).
Подвергнуть его ослепляющему свету Лампы Чистой Причины.
Скормить его Земной Змее, которая обматывает ствол Мирового Дерева.
Расплавить его в сердце вулкана, где он был сделан.
Поместить его в самое основание Источника Распада.
Произнести громко его 5,000,001 секретных имен.
Выкинуть это в ворота Hel.

Когда все это сделано, вы будете иметь артефакт или реликт, готовый к использованию в вашей кампании.

Типовые Артефакты и Реликты

Ниже приведены некоторые примеры артефактов. Поскольку каждый артефакт должен быть уникален, никакие абсолютные свойства не даются. Предложенные свойства внесены в список, но Данжон Мастер может изменить их, если он желает.

Рука Векна: Редко - имя Векна произносится вслух, и даже тогда только в тихих и испуганных тонах, поскольку легенды говорят, что тень этого повелителя всех личей все еще бродит по миру.

Немного известно о нем за исключением того, что он в конечном счете встретил свою гибель в некотором устрашающем пожарище или по крайней мере, что его физическое тело было разрушено. Но все еще сохраняются слухи, что одна рука (и возможно глаз) пережили даже это разрушение.

Эти слухи приписывают странные и мощные силы Руке Векна, все еще пропитанной неутолимым духом Векна. Рука по-разному описана как большая и как маленькая, но все соглашаются, что она чрезвычайно усохшая и почерневшая, как будто от сожженного тела.

Первое зарегистрированное появление Руки было во время восстания Ямшитов, через 136 лет после ухода Векна. С ниспровержением Паддина Тщетного, лидера клана, Рука очевидно исчезла.

В течение господства города Тира, рука была обнаружена рыбаком Гиселом. В течение нескольких десятилетий он хранил ее как забавную вещицу, пока не был убит своим братом, который украл артефакт. Брата подстерегали в пути к Тиру, и Рука попала во владение объявленной вне закона Палице.

Одним жестом Руки, Палица, как считают, вышибает врата Тира и насылает чуму на королевский дом. Истории расказывают, как он провел одну ночь в королевской опочивальне, где его посетил дух Векна. Несомненно он после этого изменился, потому что на следующий день он приказал обезглавить своих прежних последователей, чтобы успокоить гнев тени.

За 100 лет господства Палицы, город Тир все усиливался, но он стал пользоваться дурной славой как Скотобойня Западного Берега. Палица (теперь называемый Векна Второй) был сражен Ямшитским убийцей, когда сила Руки необъяснимо потерпела неудачу.

Начиная с этого времени Рука кратко появлялась во множестве широко рассеянных стран. Большинство этих появлений необоснованно, но падение Короля Паладина Миро - достоверно зарегистрированный случай. По глупости приставив Руку к его собственной руке, Король Паладин слишком поздно обнаружил, что он не может ее снять, и в конце концов это разрушило его.

Чтобы Рука начала функционировать, нужно приложить ее к своей руке, к которой она прививается немедленно. Рука очень сильна (19 Силы, однако никакой премии Силы Атаки или повреждения).

Сначала, Рука кажется полезной и достаточно безопасной, но в ее пределах проживает некоторая часть злого духа Векны. Постепенно владелец начинает полагать, что он - сам Векна. Добрые герои, становятся жестокими и злорадными; злые герои станут воплощением зла, в конечном счете отвергая своих друзей и союзников.

Предложенные свойства Руки включают: смертельный луч (никакая инстинктивная защита, один раз в день), насылание болезни (100x100-футов область, 2 раза в день), оживление мертвеца (1 раз в день), темнота (по желанию), +2 защита, паутина (1 раз в день), дезинтеграция (1 раз в день), восстанавливает 2 hp за ход, разряд молнии (12 кубиков, 1 раз в день), и остановка времени (1 раз в неделю).

Кроме того факта, что Рука является развращающей, другие ее главные недостатки, включает тот факт, что она не может быть удалена за исключением отрубания руки и тот факт, что те, кто видят Руку, будут жаждать ее, делая попытку отобрать ее у текущего владельца. Наконец, Рука предвидит момент гибели своего владельца, и ее свойства будут терпеть неудачу именно в это время.

Жезл Семи Частей: Говорят, что Герцоги Ветров из Aaqa были создателями этого легендарного артефакта. Они появились в мире при сражении Pesh, где столкнулись Силы Хаоса и Порядка, Герцоги, предоставили Жезл Капитанам Порядка. В сражении, возможно Жезл был разрублен во время убийства Miska, Паука Волка, консорта Королевы Хаоса.

Герцоги, чтобы предотвратить захват Жезла, схватили эти семь частей и рассеяли их по всему миру. С тех пор, агенты Королевы разыскивают Жезл. Ходят слухи что, если она соединит все части, она может возвращать Miska в царство людей.

Первоначальный жезл, как считают - длиной приблизительно 5 футов, но его части не равны по длине. Части идут в определенном порядке, первая являющаяся самой узкой и каждая последующая часть, увеличивающаяся в диаметре. Однако сборка Жезла трудна, потому что изделие все еще защищается Герцогами Ветров. Каждая секция дает ощущение направления к своей следующей части. Части, собранные друг к другу в правильном порядке соединятся вместе; однако, если любая часть помещена не в нужной последовательности, она немедленно исчезнет, появляясь случайно где-нибудь еще в мире. После сборки первых трех частей, владелец откажется расстаться с изделием в любое время, даже во сне, еде, купании или участии в других персональных действиях.

Поскольку Жезл был однажды разрушен, он хрупок. Имеется 5% шанс, что он будет ломаться на части (и рассеиваться Герцогами Ветров) каждый раз когда его главная сила используется.

Каждая часть Жезла имеет младшую силу. **Предложенные силы:** устойчивость к одной форме нападения, полет по желанию, лечение легких ранений (1 раз в день), истинное наблюдение (1 раз в день), обездвиживание монстра (1 раз в день), удваивает передвижение героя, замедляет (1 раз в день). Когда полностью собран, Жезл может иметь главные силы. **Предложенные силы:** восстановление (воскрешение) (1 раз в день) и изменение формы (2 раза в день).

Созданный для службы порядку, Жезл изменяет своего пользователя в абсолютного последователя порядка, даже больше, чем наиболее твердый законно добрый. Герой будет чувствовать себя вынужденным вмешиваться во все, чтобы поддержать первенство порядка над хаосом, не учитывая эффекты добра или зла. Те кто не соблюдают строгие представления владельца Жезла воспринимаются как враги. Как только все части собраны, Жезл также излучает ауру внушающего страх, леденящего порядка, затрагивающего всех в пределах 20-футового радиуса. Когда его главные способности используются, те, кто будут не в состоянии спасаться, должны бежать в панике.

Мистический Орган Хеварда: в Баснях Burdock читатели найдут упоминание о музыкальном инструменте, органе большого размера и мистического Очарования. Он, как считают, был создан Хевардом, Патроном Бардов, научившем человечество искусству песни и принесшим удивление и радость в мир. Через его ключи и музыку, Патрон был способен дарить гармонию, и создавать изящество и красоту. Через свои песни, Хевард наблюдал и защищал страны, руководил погодой для создания великолепных закатов, дождей выпадающих на выжженную почву, хлебов, вырастающих здоровыми и свежими, от его игры дети становились счастливыми, и действительно защищая все, что человечество теперь любит.

К сожалению, Басни говорят, мыши в раздражении погрызли орган, дав кислым нотам убежать, давая голос гарпиям, сиренам и другим злым существам, которые соблазняют и завлекают своих жертв песней. Разгневанный, Патрон проклял мышей, которые остались навсегда с непритязательным и кротким голосом. Осмотрев разрушенный Орган, Патрон отказался от него (и взялся за арфу).

Определение местонахождения Мистического Органа неизвестно, но легенды о нескольких великих и мощных бардах связывают его открытие и последующую потерю. Ольденбург Слепой возможно обнаружил его и от его ключей узнало, где лежит 9 Зачарований, посредством чего он выиграл сердце Принцессы Леиры, дочери злого Фейри-лорда Маррада. Безумный Оссам был возможно поражен после попытки сыграть мелодию на Органе. Проклятый силой упадка и отчаяния, он поставил многие баронства на колени в своих путешествиях. Многие слышали, что бард утверждал, что изучил Орган, но они конечно ничто больше, чем преувеличения певцов.

Орган - массивный, неподвижный объект. Трубы легко поднимаются на высоту часовни собора. Клавиатура имеет три различных набора, и имеются 27 клавиш из слоновой кости. Девять больших педалей управляют басовыми нотами. Каждая труба звонит связанным элементалом соответствующего размера. Остановки, когда устроено в различных назначениях, изменяют подачу и голос каждой трубы, в то время как ключи ударяют по нотам. Возраст, неупотребление (даже для артефакта такой деликатности это имеет тенденцию), и разрушительные действия злобных мышей сделали многие из труб и ключей недействующими.

Чтобы использовать Орган, нужно сыграть на нем мелодию. Однако, это - чрезвычайно опасное дело так как имеются так много возможных комбинаций назначений и нот. Предшествующее исследование и вера в богов должны служить как руководство. (Как выбор, игроки могут составить или по крайней мере проговорить небольшую их собственную частушку, когда их герои пытаются использовать орган.)

Когда мелодия сыграна, магия вступает в силу. Только, какой волшебный результат происходит, оставлено Данжон Мастеру. Он должен базировать это на качестве игры, хорошем вкусе и мастерстве музыки, и желании игрока.

Теоретически, Мистический Орган Хеварда может иметь так много способностей как имеются назначений и мелодий, которые будут сыграны. С таким широким диапазоном, Данжон Мастер может создавать фактически любой результат. Нажатие ключа может заставить цветы расцветать или проливать дождь над маленькой деревней на расстоянии 100 миль, в то время как фуга может кончаться затоплением нескольких островов на побережье или изменением органиста в newt (особенно, если он играет плохую ноту).

В отличие от других артефактов (которые обладают силами, которые герой должен обнаружить), пользователи Органа должны решить какой эффект, они желают создавать и затем исследовать ноты и остановки, необходимые, чтобы создать его. Данжон Мастер может, конечно, изменять конечный результат (смертные, играющие игрушками богов редко получают то, что они действительно хотят) и проверка должна быть сделана, чтобы видеть есть ли ошибки (пропущенная нота и т.д.) в игре.

Если ошибка сделана, Данжон Мастер может иметь недостатки и неудачные подготовленные результаты. Некоторые из них могут включать: постоянный полиморфинг игрока в маленькую ящерицу или насекомое, постоянную глухоту или безумие, или немедленное изменение жизненных ценностей. Герой может быть обеспечен голосом, эквивалентным горну уничтожения (так что он не может говорить без того, чтобы не причинить вред), или он мог бы быть навсегда вынужден говорить в рифму или песней. Один или большее количество уровней могло бы быть выпито Органом. Все волшебные изделия в пределах 100 футов могли бы навсегда разрушаться. Органист мог бы быть телепортирован на другую планету и т.д.

Кроме того, тоны Органа, независимо от того, как ужасно набраны или сыграны, имеют неземную красоту. Всякий раз, когда он играет на нем, и все его слышащие (включая органиста) должны бросить успешную инстинктивную защиту против заклинания или быть навсегда очарованными.

Все таким образом пораженные не могут слышать никакого другого звука. Лишенные его тонов, они приходят в отчаяние и видят серость или величие (или добро или зло) в мире. Постепенно, все более околдованные, они находят все меньше и меньше интереса в жизни, пока наконец не достигают точки, где даже самая прекрасная еда не принимается ими. Они медленно угасающие существа - верно жалобные достопримечательности.

Местонахождение Органа постоянно изменяется. Все легенды соглашаются, что он не существует нигде в мире, но в некотором туманном другом царстве. Также примечательный факт, что те, кто оставляют его зал, никогда не способны найти его снова.

Глава 11:

Столкновения

Если воображение игроков и Данжон Мастеров топливо для AD&D, игры, то столкновения – это ее двигатель. Без столкновений, ничего не случается. Без столкновений, игрок не сможет убивать внушающих страх троллей, спасать сельских жителей от банды орков, упорно искать мелкого вора, перехитрить злого волшебника или могущественного тирана. Столкновения составляют сюжет приключения, каждое некоторым образом содействует рассказу или созданию прошлого вашего мира кампании. Без встреч и столкновений, без возможности встречаться и иметь дело с другими, ваш мир кампании идет в никуда.

Чтобы использовать столкновения, важно понять, что это. Столкновение - это встреча с мастерским персонажем или монстром, или случай, который мог бы затрагивать героев. Как Данжон Мастер, Вы:

Создаете заранее вещь, персону, случай или встреченного монстра
Описываете сцену столкновения игрокам
Отыгрываете реакции всех существ, кроме героев
Описываете результаты действий героев в течение столкновения.

Все это большая часть обязанностей Данжон Мастера в ролевой игре (в дополнение к задаче интерпретации правил и обработки механики игры).

Что Такое Столкновение?

Столкновение лучше всего определяется, как соответствие двум широким критериям. Если описанный случай не подходит под любой из них, это не настоящее столкновение. Это может быть описанная сцена, случай или небольшое мирское дело, но это - не ролевое столкновение.

Во-первых, столкновение должно вовлекать предмет, случай, NPC (персонажи или монстры), или управляемого Данжон Мастером героя. Встреча двух героев (управляемых игроками) - это не столкновение. Это - действие непосредственно между игроками.

Во-вторых, столкновение должно давать возможность значительного изменения в способностях героя, имуществе или знании, в зависимости от решений игрока. Ключ здесь - это значащее изменение и решение игрока. Для каждого героя с 500 gp в кармане, входящего в таверну и тратящего 3 gp на питье - это не значащее изменение. Если же герой должен был бы потратить все 500 gp в той же таверне, чтобы получить информацию относительно Черной Башни за рекой, герой испытал бы значительное финансовое изменение.

Если игрок не принимает решение, то он - только зритель, позволяющий Данжон Мастеру делать все. Приход в таверну и расход трех золотых частей на продовольствии и питье не очень важное решение. Но выбор обанкротиться, чтобы узнать то, что может или не может быть полезной информацией, довольно существенен. Игрок окажется перед необходимостью думать о своем выборе. Как сильно он хочет эту информацию? Насколько надежен этот осведомитель? Он нуждается в деньгах для чего-то еще, например, нового снаряжения? Он может добиться лучшей цены?

Присутствие активной силы и возможность изменения хода событий, в зависимости от решения игрока - это то, в чем состоит суть истинного ролевого столкновения. Рассмотрите, например, ситуации, приведенные ниже. Попытайтесь вычислить, какая из них является истинным столкновением, как это определено выше.

1. Руперт и Алгоронд, гном, исследуют пещеру. Алгоронд идет впереди. Без всякого предупреждения потолок обрушивается, мгновенно погребая маленького гнома под собой. Он мертв, и все, что может сделать Руперт - это вытащить тело.

2. Руперт, файтер 10-го уровня, встречает трех обычных орков. Они ураганно атакуют и, не удивительно, что Руперт их крошит. Он не даже поврежден. Заходя в комнату, он находит меч +1. Руперт уже имеет меч +3 и не особенно заинтересован этим оружием.

3. Руперт лезет в свой карман и обнаруживает, что драгоценный камень, который он вырвал из языческого идола, пропал! Немного подумав, он решает, что единственная персона, которая могла его взять это его товарищ член партии (и герой) Рагнар Вор. Решительно, он выхватывает свой меч и приставляет его к горлу Рангнара. Рагнар достает свой скрытый кинжал.

4. Руперт и Тарус Кровавое Сердце едут по равнине. Когда они поднимаются на низкий горный хребет, они видят облако дыма и пыли на некотором расстоянии. Они останавливаются и ждут некоторое время. Облако пыли медленно перемещается в их направлении, постепенно дым истощается. Повернув своих лошадей в чащу, они ждут подхода таинственного облака из чащи.

Так, какое из них является истинным столкновением? Только последнее. Первое не требовало никакого выбора игрока. Гном засыпан, и не имелось ничего, что любой герой мог бы делать относительно этого. Мало того, что это не - столкновение, это и не справедливо. Это могло быть столкновением (с обрушившимся потолком), если бы имелись некоторые признаки (гремящие камни, предыдущие ловушки, стонущие камни) и если бы гному дали возможность действовать прежде, чем скала раздавила его. Выбор игрока мог быть, чтобы учитывать или игнорировать предупреждения и прыгать вперед, назад или вбок, когда скала упала.

Второй случай имел выбор игрока, но это не было особенно значаще или сбалансировано. Игрок знал, что его герой может выиграть бой, так что его решение, чтобы сразиться было незначащим. Он знал, что меч был менее мощен чем тот, который он уже имел, так что его выбор, чтобы не брать его был, аналогично, вообще не был выбором. Ситуация могла бы быть столкновением, если бы орки на самом деле были бы людоедами, скрытыми иллюзией или если бы меч имел специальные неочевидные свойства. Все это сделало бы действия героя значащими.

Третья ситуация имеет все атрибуты столкновения. Имеется серьезный выбор, и что-нибудь могло бы случаться затем. Однако, это - ссора между героями, а не то, над чем Данжон Мастер имеет контроль. Это не развивает дальнейший сюжет или прошлое кампании. Действительно, такая дисгармония в конечном счете только повредит игре. Это могло бы стать столкновением, если бы невидимый NPC вор сделал дело вместо Рагнара. Руперт и Рагнар, в конечном счете понимая это, внезапно нашли бы себя объединенными новой целью - найти преступника. Конечно, также имелась бы ролевая возможность, поскольку Руперт попробовал бы извиниться, в то время как Рагнар запомнил оскорбление!

Четвертый пример - это истинное столкновение, даже притом, что оно на него не походит, очень сильно. Игроки приняли существенные решения, особенно оставаться и исследовать, и перед ними стоит неизвестное существо. Они не знают то, перед чем они стоят, и они не знают, будет ли это хорошо или плохо. Облако пыли могло быть джином или враждебным воздушным элементалом. Это могла быть военная группа из 100 орков или гигантских ящериц. Игроки не знают этого, но решили рисковать для выяснения.

В ролевых играх, столкновения попадают в одну из двух главных категорий: запланированные (или помещенные) столкновения и случайные (или блуждающие) столкновения. Каждая вносит вклад в полное волнение и приключение игры.

Запланированные Столкновения

Запланированное столкновение - те, которые Данжон Мастер подготовил заранее, привязанные к определенному месту, случаю или условию. Они могут быть разделены на ключи и триггеры.

Ключи

Самые простые из запланированных столкновений называются ключами, описанием того, кто, где живет, что они имеют, и что они могли бы делать, если герой входит в их комнату, посещает их ферму, или исследует их пещеру. Этот ключ может также содержать красочные детали относительно интерьера или содержимого комнаты, создавая детали для героев, чтобы их исследовать. Имеется, типовой ключ для логова людоеда, трех камерной пещеры, мог бы быть написан.

1. Главная Комната: Один проход из этой комнаты ведет наружу, это узкая расселина в скале, скрытая кустарниками. После этого, проход расширяется после 10 футов. Стены покрыты сажей, а в центре пола имеется большая яма, заполненная пеплом и обугленными костями. Пепел теплый, а камни в яме все еще горячи для прикосновения. Комната воняет подгоревшим мясом и кожей. На полу имеется много мусора, но ничего ценного. В дальнем конце, расселина еще раз сужается до прохода.

2. Спальня: Воздух пропитан густыми запахами животного, потом и вонью. Громкий храп доносится из дальней стороны пещеры. Там, под ворохом необработанных мехов, спит большой людоед. Рядом с ним - большая деревянная дубина. На стенах висят куски ярких тканей, блестящие застежки и запятнанные значки. Несколько простых прогоревших факелов всунуты в трещины.

Если герои заходят в эту комнату как обычно, а не осторожно, кто-нибудь из них обязательно пнет металлический шлем на полу, пробуждая людоеда. Проснувшись за один раунд, он нападает на группу. Около ложа - другой проход.

3. Сокровищница: Вход в эту комнату блокирован большим валуном, который должен быть отодвинут со своего места, чтобы открыть проход. Герои должны убрать его с пути. Герои должны бросить успешную проверку Подъема Ворот/ Изгиба Брусков, чтобы переместить его. (Несколько героев могут работать вместе, объединяя свои возможности в единственный бросок.) Внутри комнаты - сокровища людоеда. Они включают 500 gp, 3 драгоценных камня (стоящий 10, 500 и 100 gp), комплект кольчуги +1, который он сам не мог использовать, и россыпь атрибутов лошади, уздечек и седел. Кроме летучих мышей, не имеется никаких существ в комнате.

Когда Вы пишете ключ, описывайте сцену настолько точно насколько возможно. Также думайте, какие звуки герои могли бы слышать, что они будут обонять, как они себя чувствуют в этом месте и так далее. Написание хорошего ключа - подобно написанию хорошей истории. По крайней мере, включите следующую информацию для каждого определенного места:

Любые монстры или мастерские персонажи, находящиеся там.
Какое снаряжение и волшебные изделия монстры будут использовать.
Любое сокровище (и его местонахождение).

Любые другие необычные и интересные мелочи. Это может включать красочные детали, помогающие вам описать область или ключи, предупреждающие героев относительно опасности впереди.

Ключ также может включать специальные условия, которые должны быть выполнены пока они находятся в области. В примере выше, имелись штрафы за тревогу и осторожность (удар ногой шлема) и требование Силы (перемещение валуна).

Однако, ключи статические сцены, и не изменяются очень сильно. Независимо от того, входят ли герои в пещеру в полдень или полночь, все равно людоед будет спать. Он не будет готовить обед из дичи, или чистить свои зубы пальцами ноги.

Для довольно простых сцен это прекрасно, но ситуация становится смешной для более сложных ситуаций. Вообразите ферму, где фермер всегда был бы в поле или замок, где обед подавался бы непрерывно!

Статичность также означает, что события в одном месте не затрагивают события в другом. Если герои откатывают валун, разве шум не будет пробуждать людоеда? Нет согласно описанию, поскольку это не указано, хотя хороший Данжон Мастер конечно рассмотрел бы эту возможность. Написание ключа, который принимает весь этот потенциал во внимание, не легко. Чтобы быть полным, вы должны были бы продумать ключ в вашей голове, вычисляя все взаимосвязи, прежде, чем вы записали что-либо.

Имеются два решения этой проблемы: вы можете пробовать быть полным и всеобъемлющим, готовя ответы для каждой возможной ситуации, или вы можете уменьшать количество деталей, которые вы даете относительно поведения существа и импровизируете ответы, когда вы играете. Чтобы описать сельский дом, вы могли бы просто обратить внимание на жителей (их возраст и т.п.) и существенное имущество на ферме. Деятельность NPC может зависеть от момента времени: работа на полях, сне, еде и т.д.

Попытка предварительно планировать каждую возможность отнимает много времени, так как имеется большое количество планирования и писанины, которую вы должны делать. Импровизация сокращает подготовку, но вынуждает вас тяжелее работать в течение игры. Лучшее решение состоит в том, чтобы идти на компромисс: Тщательно детализируйте наиболее важные запланированные столкновения и делайте простые наброски и импровизируйте небольшие столкновения. Этим путем вы не будете разбрасываться при подготовке или игре.

Триггеры

Другой тип запланированного столкновения - триггер. Он может использоваться с ключом или отдельно. Триггер прост это: или/или, если/тогда тип утверждения. Он используется для более интерактивных типов столкновений, где происходит важное действие, типа похищения, описанного ниже.

Следующий эпизод происходит в 1 час утра: Если кто-то из героев все еще не спит, он слышит приглушенный крик, доносящийся с балкона комнаты по соседству. Если герои заинтересуются этим, они обнаружат двух людей в масках (воры 6-го уровня) делающих попытку тащить упирающуюся молодую женщину по лестнице. Один человек твердо хватает ее рукой, зажимая ей рот. Другой поднимает ее ноги через перила. Еще один ждет с лошадьми на земле. Если герои ничего не предпринимают, будет иметься сильный шум, когда она пинает вазу цветов, сопровождаемый тихими проклятьями, а затем лошади уносятся.

Если герои вмешиваются, свободный мужчина встает перед ними, доставая два меча, по одному в каждой руке. Женщина пытается вырываться на свободу, но падает без сознания от удара другого мужчины. Мужчина на земле спокойно натягивает арбалет и нацеливает его на партию, озираясь в поисках волшебников.

Все зависит от предыдущих и текущих выборов действия. Слышит ли активный герой? Герои заинтересованы? Как они реагируют на похитителей? Каждое решение диктует последующие события. Герои могли бы пробовать спасти молодую женщину, или они могли бы проснутся только к тому времени, чтобы видеть, как похитители удаляются с женщиной привязанной к седлу. Их действия могли изменять запланированные события. Прибывая на помощь, герои спасают леди. Как Данжон Мастер вы должны быть готовы рассказать ее историю. Почему она была атакована? Кто они были? Имеются ли любые подсказки, которые герои могут находить?

Готовя этот тип столкновения, во-первых выделяют основную последовательность событий, которые случились бы, если герои не вмешиваются. Затем, думайте подобно игроку, и попробуйте предусмотреть то, что герои могли бы делать. Они помогли бы леди? Если так, вы будете нуждаться в боевой информации, как нападавшие сражаются и какое оружие и тактику они будут использовать. Что случается, если герои пробуют поднять тревогу или говорить с похитителями? Что леди будет говорить, если она спасена? По крайней мере краткое примечание должно быть сделано, чтобы объяснить вероятные реакции героев.

Столь полные, какими вы их сделаете, триггеры, не без своих слабостей. В то время как они очень хороши при описании сцены, триггер не обеспечивает много фоновой информации. В случае выше, не имеется никакого описания комнаты, нападавших, истории леди и т.д. Это можно описать, но это будет дополнительной работой, и описание также вошло бы в последовательность действий.

Не менее критичная проблема состоит в том, что Данжон Мастера не могут предусмотреть каждое действие героев. Независимо от того, как тщательно построен триггер, всегда имеется что-то, что герои могут делать, чтобы опрокинуть ситуацию. В примере выше, что если герои паникуют и маг запускает огненный шар в нападавших? Во вспышке пламени, и они, и их жертва убиты, а здание находится на огне. Даже наделенный даром предвидения Данжон Мастер, не мог бы ожидать такого поворота событий!

Не имеется никакого простого решения с непредсказуемыми игроками (и при этом и вы не хотели бы этого!). Как Данжон Мастер вы никогда не будете способны предсказать каждое решение игрока. Опыт, и как игрока, и как Данжон Мастера, преподает вам, каковы наиболее вероятные действия. Вне их вы должны импровизировать, полагаясь на ваше умение как Данжон Мастера.

Объединение Ключей и Триггеров

Много Данжон Мастеров используют двойной подход для подготовки столкновений. Во-первых они готовят ключ, описывая обстановку места столкновения, изделия в них, и другие вещи, которые в общем не изменяются. Затем они пишут триггеры, сосредотачивающиеся на героях и действиях.

Когда они должны описать место, они полагаются на ключ, в то время как триггер описывает сюжет приключения. Хотя это требует немного больше времени, это позволяет различным событиям случаться в том же самом месте или области, давая чувство непрерывности приключения и кампании.

Случайные Столкновения

В дополнение к запланированным столкновениям, Данжон Мастер также управляет случайными столкновениями. Они не привязаны к определенному месту или случаю. Они основаны на случайности.

В течение приключения, Данжон Мастер делает проверки столкновения, бросая кубик, чтобы определить, происходит ли случайное столкновение. Если что-то происходит, Данжон Мастер выбирает или бросает кубик на столкновение, используя случайную таблицу столкновений, которую он подготовил или одно из обеспеченных данным приключением. Законченные случайные таблицы столкновений, обеспечиваются в Собрании Монстров. Они могут быть обновлены и заменены, поскольку новые существа добавлены к 2-ому Изданию AD&D Игры.

Когда проверка указывает, что столкновение неизбежно, существо, или мастерский персонаж, определенный таблицами столкновения появится в области в следующие несколько минут, чтобы ее исследовать. Много столкновений заканчиваются боем, но это не обязательно, если есть возможность говорить с интеллектуальными существами, или в подземелье, или в дикой местности, или на улицах городка или города.

Вы Обязаны Использовать Случайные Столкновения?

Некоторые доказывают, что случайные столкновения глупые и не должны использоваться. Эти люди утверждают, что все должно быть под управлением Данжон Мастера, что для него не должно иметься никаких неожиданностей при игре.

Конечно, случайными столкновениями можно злоупотреблять, и они могут создавать алогичные столкновения. (Слово глупый конечно относилось бы к Данжон Мастеру, который разрешил героям быть атакованными орочей военной бандой посреди мирного человеческого города!) Однако, когда используется рассудительно, случайные столкновения добавляют к всеобщему веселью по двум причинам.

Разнообразие: Случайные столкновения дают разнообразие, которое герои не ожидали. Герои, исследуя подземелье, могут стать самонадеянными, если они встречаются только с монстрами в комнатах и некоторых местах. Случайные столкновения напоминают им, что любое место опасно, независимо от того, где они находятся.

Вызов Данжон Мастеру: Случайные столкновения делают игру более захватывающей для Данжон Мастера. Игра должна быть веселой и бросающей вызов для него, также как и для игроков. Часть вызова для Данжон Мастера это придумать столкновение на месте. Данжон Мастер вовлекается и возбуждается, улучшая игру.

Чтобы использовать случайное столкновение, Данжон Мастер не открывает свою книгу правил и выбирает монстра вслепую (хотя не имеется ничего, что говорит, что он не может этого делать). Вместо этого, он использует или создает

определенные таблицы, которые подогнаны к потребностям приключения и приключенческой области, включением только тех монстров или NPC, которые являются соответствующими к окружению.

Характеристики Таблиц Случайных Столкновений

Все таблицы столкновений разделяют некоторые концепции. Прежде, чем вы начинаете создавать ваши собственные таблицы, некоторое понимание этих основ необходимо.

Уникальность: Хотя можно было создавать единственную таблицу столкновений и использовать ее для каждой ситуации, это - печальное ограничение на богатство и детали, возможные в мире кампании. Таблицы Столкновений добавляют различие и индивидуальность всем областям. Таблицы Столкновений могут отражать условия столь же основные, как ландшафт или столь же сложные как полные социальные структуры.

Данжон Мастер должен решить, где в мире кампании применяется каждая таблица столкновения. Отдельная таблица могла бы быть сделана для всех пустынь; отдельная таблица могла быть сделана для Пустыни Шаар, которая отмечена своими невероятными животными; еще одна таблица могла быть сделана для десятимильной области вокруг Дворца Язаф в Пустыне Шаар, где Эмир Язаф поддерживает патрули, чтобы держать животных на расстоянии. В пределах дворца совершенно другая таблица столкновения была бы необходима, так как патрули не ходят по коридорам и гаремам.

Каждая таблица говорит что-то относительно условий в специфической области: уровень цивилизации, степень опасности, даже волшебность области. Хотя игроки никогда не видят полную таблицу, такие таблицы помогают Данжон Мастеру определить для себя природу своего мира кампании.

Частота: Все монстры имеют частоту появления, данную в описании монстра или принятую Данжон Мастером. Орки более обычны, чем минотавры, которые замечены более часто чем драконы, которые, в свою очередь, замечены более часто чем Тиамат, Злая Королева Драконов. Частота появления обычно показывается, насколько они обычны, нередки, редки, очень редки и уникальны.

Обычные существа обычно составляют 70% местного населения. Они могут быть более плодовитыми или лишь более долгоживущими, или более вероятными, чтобы показаться незнакомцам.

Нередкие монстры заполняют следующие 20%. Они - более малочисленны и имеют тенденцию быть более осторожными.

Редкие существа заполняют еще 7%. Такие существа обычно уединенные, исключительно мощные, или очень осторожные.

Очень редкие существа составляют только 3% населения. Они действительно экзотические и почти всегда чрезвычайно мощны. Это могут быть существами, которые далеко забрались от их обычного места обитания или чья волшебная природа такова, что возможно не многие могут существовать в любой момент в любом месте.

Уникальные монстры - ясны из названия. Они - индивидуумы, определенные и названные. Такие существа никогда не должны использоваться в случайных таблицах столкновения. Они сохранены для запланированных столкновений.

Однако шанс столкновения не определен исключительно приведенной частотой. Данжон Мастер также должен принять во внимание ландшафт, местонахождение или смертоносность. Белый медведь может рассматриваться уникальным, только в тропиках и в лучшем очень редок даже на севере умеренных земель. Орк, живущий в самой смертельной области древних руин, области, населенной драконами, живодерами памяти и медузами, был бы действительно очень редок (и очень удачлив если еще жив). Частота должна быть изменена, чтобы удовлетворить условиям.

Также частота должна быть подвластна условиям, которые Данжон Мастер желает создать. Если Данжон Мастер хочет долину, заполненную волшебными существами невероятной смертоносности, то редкие и очень редкие существа будут более частыми. Потерянная долина, заполненная динозаврами бросает вызов обычным возможностям столкновения с такими животными. Действительно, они могли рассматриваться уникальными в другом месте.

Кроме того, частота не подразумевает, что герои встретятся с существом 70% или 20% времени, а только то, что оно попадает в группу, которая составляет этот процент населения. Проценты и данные оценки - не демографические данные; они лишь руководящие принципы.

Несколько обычных существ составят большую часть населения, так, чтобы шанс встречи любого специфического типа был меньше, чем 70%. То же самое истинно для всех других категорий. В конце, шанс встречи специфического типа обычного существа все еще больше, чем встречи нередкого или очень редкого существа.

Логика: Другой существенный фактор, ограничивающий таблицы столкновений - логичность. Все в таблице столкновений должно быть оправданными по той или иной причине. Требуя оправдания, Данжон Мастер может быстро сузить диапазон выбора существ до разумного числа, в сущности отделяя зерна от плевел.

Первые и самые легкие критерии - ландшафт и температура. Верблюды не живут в джунглях, кракен не ползает по пустыне. Явные противоречия логике должны быть оправданы. Поместите дриаду лесистой местности в середине бесплодной пустоши, и игроки потребуют некоторого объяснения. Хуже всего, если они станут предполагать, что это столкновение существенно для приключения, потому что оно настолько алогично, что может в свою очередь сбивать все ваше приключение со следа.

Даже если существо удовлетворяет данному ландшафту, оно может быть не соответствующим окружению. Только, потому, что орк может появляться на равнинах, не подразумевает, что он должен там быть, если эти равнины - в сердце отлично охраняемой человеческой империи. На окраинах, где банды мародеров могут пересекать границы, это будет гораздо более соответствующим.

Столь же важно, как ландшафт и температура в оценке логики случайного столкновения - это характер общества, которое, как предполагается, таблица отражает. Балансируйте то, с чем игроки ожидают встречаться и что делало бы хорошее приключение. В сердце империи, герои ожидали бы найти фермеров, торговцев, знать, жрецов и т.п. Задача Данжон Мастера состоит в том, чтобы найти способы делать эти, по-видимому обычные столкновения, интересными.

В глухих областях и оставленных руинах, не может иметься специфической культуры. Однако, имеется общество видов или, более точно, экосистемы. Это часто пропускается при подготовке подземелья. Например, какие существа питаются другими? Какие отношения существуют, которые позволяют всей манере разнообразных существ жить в том же самом месте без того, чтобы уничтожить друг друга? Случайное появление существа имеет смысл с тем, что герои знают относительно этого места? Медузы сильно сокращают количество блуждающих монстров, так как логика говорит, что должны иметься статуи их жертв в областях, где они живут. Если герои заходят за угол и сталкиваются с медузой, которая случайно прогуливается по пещере, это против логики.

Результат: Наконец, как Данжон Мастер, рассмотрите роль случайного столкновения. Такое столкновение - не часть сюжета приключения; оно не работает на сюжет и не продвигает конфликты. Случайное столкновение не должно быть наиболее захватывающим случаем приключения. Вы не хотите, чтобы игроки запомнили только случайное столкновение и упустили историю, которую вы разработали!

Случайные столкновения обеспечивают перерывы в действии и могут создавать или выпускать напряженность. Герои, отчаянно скачущие за похитителями, внезапно натыкаются на грифонов, привлеченных преследованием, они нападают, нацеливаясь съесть лошадей героев. Похитители могут убегать, если герои не смогут высвободить себя от нападения в этот момент! Уровень напряженности возрастает.

Случайные столкновения могут также изматывать героев при подготовке к большому запланированному столкновению. Неуверенность в столкновениях добавляет элемент риска для игроков. Герои будут достаточно сильны? Случайное столкновение редко должно наносить вред партии (если она не находится в жалком состоянии, с самого начала), но каждое должно ослаблять их немного.

Это не имеет значение, если герои выигрывают каждое случайное столкновение, особенно, если они понижаются еще на несколько хитпоинтов, заклинаний и волшебных изделий после каждого. Только знание того, что они не в лучшей форме и что они израсходовали свои способности на блуждающих монстров, делает игроков возбужденными.

По этим причинам, вы не хотите использовать наиболее мощных и существенных существ при создании таблиц случайных столкновений. Вы конечно не захотите использовать существа, которые являются более мощными чем те которые задействованы в остальной части вашего приключения! Случайные монстры должны быть менее существенны чем те, которых вы запланировали.

Создание Таблиц Столкновений

Имеется множество путей, которыми Данжон Мастер может создавать таблицы столкновений (так много путей как имеется различных диапазонов бросков кубика). Диапазон выбора, от очень простого (бросок 1d6 для одного из шести возможных выборов), до очень сложного (бросок процентных кубиков, измененный для времени дня и погоды и со ссылкой на ландшафт). С этими, и обычными характеристиками, описанными выше, в памяти, вы можете создавать таблицы случайных столкновений фактически для любой ситуации.

Как уже отмечено, таблица столкновений может быть построена фактически вокруг любого типа броска кубиков или кубика. Двое лучших, однако, являются таблицей 2-20 и процентной таблицей. Оба обеспечивают достаточно широкий диапазон результатов, чтобы объяснить изменяющуюся частоту появления монстров, которых Данжон Мастер хочет использовать.

Таблица 2-20

Эта таблица имеет девятнадцать ячеек (хотя, удваиваясь в некоторых описаниях, больше или меньше девятнадцати различных столкновений может появляться в таблице). Число 2-20 произведено, добавляя бросок 1d8 к 1d12. Таким образом, 2s и 20s очень редки, в то время как имеется равный шанс для чисел от 9 до 13. Монстры назначены на определенные позиции в таблице согласно их частоте, как показано в Таблице 54.

Таблица 54:
Таблица Столкновений 2-20

Бросок Кубиков	Частота
2	Очень редкий
3	Очень редкий
4	Очень редкий или редкий (выбор Данжон Мастера)
5	Редкий
6	Редкий
7	Нередкий[1]
8	Нередкий[1]
9	Обычный[2]
10	Обычный[2]
11	Обычный[2]
12	Обычный[2]
13	Обычный[2]
14	Нередкий[1]
15	Нередкий[1]
16	Редкий
17	Редкий
18	Очень редкий или редкий (выбор Данжон Мастера)
19	Очень редкий
20	Очень редкий

[1] Или выбор двух очень редких существ, шанс 50% каждого.
[2] Или выбор двух редких существ, шанс 50% каждого.

Чтобы заполнить таблицу, Данжон Мастер должен: Во-первых выбирать монстров, которых он желает использовать в таблице и графах, и подсчитать сколько монстров каждого типа он имеет. Если он имеет меньшее количество монстров данного типа чем предусматривает диаграмма, он может повторить этих существ. Если он имеет больше, он или пропускает некоторых существ или удваивает их.

Например, Данжон Мастер создает диаграмму столкновения для Пустыни Шаар. Во-первых он выбирает все возможные столкновения:

Обычный	Нередкий	Редкий	Очень Редкий	
Верблюд	Василиск		Химера	Джин
Гигантская многоножка	Бронзовый дракон		Паломники	Ифрит
Животное Стадное	Караван		Гарпия	Lamia
Людоед Хобгоблин	Дервиши			
Орк	Кочевники		Саламандр	
Огромный паук	Гигантский скорпион			

Таблица имеет шесть обычных граф, шесть нередких граф, пять редких, и три очень редких графы. Имеются также два места, которые могли быть редкими или очень редкими. Данжон Мастер хочет устраивать его столкновения как показано:

Бросок Кубиков	Частота
2	Ламия
3	Джин
4	Гарпия
5	Паломники
6	Дервиши
7	Василиск
8	Караван / эльфы
9	Огромный паук
10	Людоед
11	Верблюд /Стадное Животное
12	Гигантская многоножка
13	Орк
14	Кочевники
15	Гигантский скорпион
16	Дервиши
17	Химера
18	Саламандр
19	Ламия
20	Джин

Данжон Мастер не захотел использовать бронзового дракона или ифрита, оставляя этих мощных существ для специального, запланированного столкновения в своем приключении. Он оправдывает присутствие джина в таблице, решая, что он не будет атаковать героев, давая им полезную подсказку относительно приключения (если, конечно, они по глупости не нападут на него). Чтобы заполнить места существ, которых он отложил, Данжон Мастер повторил несколько существ, означая они могут обнаруживаться слегка более часто чем, могло бы ожидаться.

Процентная Таблица

Это - другая простая форма таблицы столкновения. Здесь, процентная частота существа может использоваться непосредственно. Чтобы создать процентную таблицу, Данжон Мастер повторяет шаги, данные выше для отбора и группировки своих столкновений, снова выбирая не использовать ифритов или бронзовых драконов. Тогда число существ в каждой частоте разделено на процент для этой частоты (70%, 20%, 7%, и 3%, соответственно, для обычного, нередкого, редкого и очень редкого). В предыдущем примере, список включает шесть обычных монстров. (70%), распределяя по 11% на монстра (общее количество 66%). Затем это повторено для монстров в каждой категории. Конечное число - диапазон кубиков для каждого существа. Используя эти проценты как руководство, он ставит существ в таблицу.

Обычные		Нередкие		Редкие		Очень Редкие	
01-11	Верблюд	67-70	Василиск	87-88	Химера	98-99	Lamia
12-22	Гигантская многоножка	71-74	Караван	89-90	Паломники	00	Джин
23-33	Стадное животное	75-78	Хобгоблины	91-92	Гарпия		
34-44	Людоед	79-82	Кочевники	93-95	Дервиши		
45-55	Орк	83-86	Гигантский скорпион	96-97	Саламандр		
56-66	Огромный паук						

Использование этого метода Данжон Мастером было способно остаться примерно одинаковым процентом частоты для различных существ: 66% вместо 70% - для обычных; точно 20% для нередких; 11% вместо 7% для редких; и 3% для очень редких. В создании этой таблицы, Данжон Мастер может внести изменения и сам проставить все процентные числа, что позволяет ему поставить акцент на некоторых монстрах.

Таблицы Столкновений для Подземелий

Таблицы столкновений для Подземелий обычно основываются на уровне: 1-й, 2-й, 3-й и т.д. Каждый уровень - относительная мера мощи существ живущих там. Вообще, уровень таблицы соответствует уровню героев, хотя герои могут также встречаться и побеждать (или бежать) высших существ или затем корректировать таблицы. Вообще, когда приключение происходит в подземелье, герои должны встречать случайные столкновения, которые являются равными или не больше, чем на два уровня выше или ниже чем их собственный.

Иногда сами подземелья устроены по уровням (хотя это ни в коем случае не требуется). В этом случае, уровень подземелий и таблица столкновений соответствуют друг другу. Герои на 1-м уровне подземелья встретились бы с существами из таблицы столкновений первого уровня. Это не только удерживает мощь монстров соответствующей силе типичной партии, это также поддерживает логическую структуру уровня подземелий. Ведь нет большого смысла в том, что чрезвычайно мощные монстры находятся свободно (и без последствий) среди более слабых существ, которые населяют уровень.

Определение уровня подземелий: Расчет соответствующего уровня для специфического существа прост. Посмотрите или вычислите единицы опыта существа, и проверьте это число по Таблице 55, приведенной ниже. Это сообщит вам, где разместить существо.

Таблица 55: Уровень Подземелий

XP	Уровень Существа
1-20	1

21-50	2
51-150	3
151-250	4
251-500	5
501-1,000	6
1,001-3,000	7
3,001-5,500	8
5,501-10,000	9
10,001+	10

При построении таблиц столкновения, существа с большей или меньшей силой чем разрабатываемая таблица могут использоваться. Однако, каждый уровень различия между существом и таблицей уменьшает частоту появления на один (обычное существо становится нередким, редкое существо стало бы очень редким и так далее). Существа менее мощные чем данный уровень редко рискуют появляться на такой опасной территории. Существа более мощные редко встречаются, гарантируя, что герои имеют приличный шанс выживания. После уровня, эти существа могут быть добавлены к таблице.

Кроме того, имеется шанс, что встреченное существо будет более мощно чем ожидается: При проектировании таблицы 2-20, результат 20 мог быть "Используйте более высокую таблицу"; если процентная таблица используется, то 98-100 мог бы говорить Данжон Мастеру, что необходимо использовать следующую таблицу. Таким образом, игроки никогда не были бы уверены в безопасности или счете в свою пользу.

Таблицы Столкновения Для Дикой Местности

В отличие от таблиц подземелий, используемые таблицы для дикой местности, не организованы так аккуратно согласно смертоносности или мощи. Один принцип приключения в дикой местности (который делает его более опасным для героев низкого уровня) – то, что фактически любое существо, может быть встречено и часто в больших количествах. Это – риск, о котором игроки должны знать прежде, чем они берут своих героев в дремучий лес.

Это не подразумевает, что приключение в дикой местности невозможно для героев низкого уровня. Оно не должно быть настолько смертельно, что они не могут пройти и трех шагов прежде, чем не появляются летящие красные драконы и превращают их в пепел одним вздохом! Это довольно плохое судейство. Герои низкого уровня должны иметь возможность продолжать приключения в дикой местности, в которых они могут выживать.

Возможно область близлежащего леса регулярно патрулируется Королевскими Лесничими, которые отражают большие угрозы для безопасности населения. Одинокие монстры часто избегают их внимания и иногда совершают набеги на отдаленные фермы. Специальные таблицы столкновения могут быть созданы, чтобы отразить монстров более низкого уровня, которые умеют прятаться в этом лесу, обеспечивая героев низкого уровня приличным, но не непосильным вызовом.

Самое большое соображение при создании таблиц столкновения для дикой местности, это иметь отдельную таблицу для каждого типа ландшафта. Эта потребность не создается внезапно, хотя таблицы должны существовать для тех типов ландшафта, по которым герои, должны перемещаться в течение приключения. Различные типы ландшафта, которые могут использоваться, включают следующее:

Воздух
Арктический
Кустарник
Coatal
Пустыня, горячая или холодная
Сельхозугодья
Ледник
Поля
Джунгли, субтропические
Джунгли, тропические
Озеро
Горы, высокие
Горы, низкие
Океан, глубоководный
Океан, шельф
Парковые насаждения
Равнины
Доисторический
Дождевой лес
Соленое болото
Степь
Болото, тропическое
Болото, умеренное
Умеренный лес
Тундра

Таблицы столкновения для дикой местности могут отражать больше чем только ландшафт. Имеются различия между джунглями Африки и Азии или Южной Америки. Различные области джунглей (или равнины или еще чего-то) могут иметь различные свойства в фентезийном мире, также.

Кроме того, уровень цивилизации в области должен быть принят во внимание. Имелся бы таблицы для обжитых сельхозугодий, пограничных областей и только исследуемых равнин. Все это тот же самый тип ландшафта, но там - обширные различия в типах столкновений.

Специальные Таблицы Столкновений

В дополнение к таблицам для подземелий и глухих областей, Данжон Мастер может создавать другие таблицы для любого типа специальной ситуации, которую он создает. Наиболее обычные из них - это таблицы столкновений для городков и городов. Они не похожи на дикую местность и конечно это не подземелья. Игроки не должны ожидать встречать банды мародеров и животных смерти и разрушения (если это не очень специфический город!).

Городские столкновения будут с людьми, главным образом расы героев, различных социальных классов и занятий. Гвардейцы, торговцы, нищие, подростки, водители и ремесленники - вероятные столкновения для города.

Отдельная таблица столкновения будет делаться для самых маленьких деревень и городков. Такие места имеют много общего, хотя Данжон Мастер может конечно создавать различия между внутренними деревнями и на побережье.

Города, однако, имеют тенденцию иметь уникальные характеристики. Так же, как Лос-Анджелес отличается от Нью-Йорка, или Париж от Марселя, различные города в фентезийном мире должны иметь различные особенности. Каждый главный город должен иметь уникальную таблицу столкновений, чтобы отразить эти различия.

Действительно, даже в пределах города могут иметься различные таблицы столкновения, чтобы отразить характеры районов города. Виллы на склоне не менее опасны, чем береговая линия, но эти опасности имеют более тонкие и коварные формы.

В конце концов, не имеется никакого ограничения степени деления, которое может применяться в таблицах столкновений. Города, индивидуальные районы, определенные комплексы в пределах этих районов, и здания в пределах этих комплексов могли бы иметь отдельные таблицы столкновения. Однако, они не нуждаются в этом. Данжон Мастер должен интересоваться только теми областями, которые он знает или думает, что игроки часто их посещают! Не имеется никакой причины делать бессмысленную работу, Данжон Мастер и так имеет достаточно ответственности.

Например, предположите, что Данжон Мастер решает создавать таблицы для Империи Оррим. Оррим простирается от Харр Гор до Моря Фалдор. К северу от него находится Лес Отравы, место, отмеченное за его злых обитателей. Большинство империи в сельскохозяйственной местности, но горный район имеет развитую горную промышленность. Несколько больших, подземных комплексов были построены.

Имеются два главных города Салидам, столица, расположенная на побережье, и Коралпорт, пиратская цитадель на острове недалеко от берега. Чтобы ограничивать свою работу, Данжон Мастер решает в начале поместить героев в маленькой деревне добывающего района, близко к оставленной шахте (ее подземелью).

Во-первых, Данжон Мастер создает следующие таблицы:

Подземелье уровень 1-4 (для оставленной шахты)
Столкновения в Деревне
Гостиница Черный Опал (место жительства героев)

Через некоторое время, герои хотят расширить исследование. Теперь Данжон Мастер добавляет некоторые новые таблицы столкновения к своему собранию. Они включают:

Обжитые горы (для дикой местности низкого уровня)
Высокие горы (для более опасных приключений)
Обжитые равнины (для путешествия героев в столицу)

Работая в этой манере, Данжон Мастер постепенно создает полный набор таблиц столкновений. Когда он закончит, его собрание могло бы напоминать этот список, в дополнение к тому, что уже упомянуто.

Сельхозугодья	Трущобы, Sulidam
Лес Отравленный	Храм Куниц (мощный культ Sulidam)
Пограничные области Леса	Коллекторы Sulidam
Горные пограничные области	Дворец Императора
Обжитое побережье	Город Склепов (кладбище вне Sulidam)
Мелкий океан	Подземелье Theos (под виллой злого волшебника в Sulidam)
Район Береговой линии,	Coralport
Sulidam	Coralport джунгли
Район Знати, Sulidam	Harpooned Кит, гостиница Coralport
Район Ремесленника, Sulidam	Hargast Шахта (отверстие в Подземелье)

Создавая таблицы постепенно, мир кампании медленно начинает определяться и обретать форму на глазах игроков.

Колоритные Таблицы Столкновений

Имеются несколько приемов с помощью которых таблицы столкновения могут быть сделаны, и более легкими, и более захватывающими, при использовании. Некоторые из них, строго для удобства Данжон Мастера, делающие его работу быстрой и более легкой. Другие, различные способы изложить захватывающие препятствия для игроков, предохраняя их от раздражения.

Первая уловка - это включить основную статистику монстра вместе с каждой строкой в таблице столкновения. И хотя это делает таблицу столкновения немного более длинной, но это также означает, что Данжон Мастер не должен останавливаться и смотреть информацию так часто в середине игры}. Пример, подобный приведенному ниже, может использоваться.

Существо: Кол. #, Кол. Нап. #, THACO #, Повр. #, AC #, HD #, Перем. #, Специальные Примечания относительно нападения и защиты.

Кол. - показывает количество появляющихся существ. Дается как диапазон кубика.
Кол. Нап. - число нападений, которые существо может делать.
THAC0 - боевая ценность существа (см. Главу 9: Бой).
Повр. - повреждение, вызванное успешным попаданием; больше чем одно может быть представлено здесь.
AC - Армор Класс существа.
HD - сообщает, сколько Hit Dice существо имеет; хитпоинты не даются, так как они должны изменяться от столкновения, к столкновению.
Перем. - норма передвижения существа.
Специальные Примечания должны напомнить Данжон Мастеру о любых специальных способностях, волшебных изделиях, или защите, которой существо могло бы обладать.

Для Данжон Мастеров, желающих посвятить большее количество времени на подготовку, есть другой хороший прием, для этого необходимо постепенно создать картотеку, описывающую специальные столкновения. Каждая карта могла бы иметь более детальное описание персоны, существа, группы или вещи.

Как только Данжон Мастер создал эту картотеку, описание "Специальное Столкновение" может быть добавлено к случайным таблицам столкновения. Когда специальное столкновение происходит, Данжон Мастер выбирает карточку из своей

картотеки и использует детальную информацию для отыгрывания столкновения. Некоторые возможные специальные столкновения включают:

Логово или логовище существа, вместе с маленькой картой, коротким ключом, тактикой и специальным сокровищем. (Например: "Гнездо самки виверны и ее выводка, расположенное в орлином гнезде на одной из сторон утеса. В гнездо вделаны два комплекта кольчуги +1 ".)

Детальное описание NPC, включающее оружие, волшебные изделия, заклинания (если они есть, товары, физическую внешность, отношения, компаньоны и возможно, даже миссия или история. (Например, "монах, ищущий компанию на одиноком тракте, который в действительности бандит, ведущий партию в ловушку".)

Хитрая ловушка, описывающая детальные работы и эффекты. (Например, "Ловушка кобольдов для собирания свежего мяса, сделанная в старом шахтном коридоре.")

Виньетка, полная с характеристик, действий и поводов. (Например, "Небольшой бунт затеянный на городской улице группой Вуришских чужеземцев, ссорящихся с торговцем, опрокидывающих его телегу с дынями".)

Большое преимущество этих специальных столкновений в том, что не имеется никакого требования, чтобы использовать их в любое данное время. Данжон Мастер может готовить такие карты в свое свободное время или производить их всякий раз, когда он нуждается в них. Игроки станут убежденными, что Данжон Мастер является гением, и его игра никогда не будет унылой.

Случайные столкновения не должны быть ограниченны мастерскими персонажами и монстрами. Любые вещи могут быть включены, опасные или только таинственные. Другие возможности для таблиц столкновения включают:

Вопли на расстоянии
Ловушки
Изменения в погоде
Шелест близлежащих кустарников
Огни на расстоянии
Астрономические чудеса
Внезапные порывы ветра
Грохот камня, падающего с потолка

Вся эта помощь создает атмосферу. Кроме того, если они умно смешаны с реальными столкновениями, которые начинаются подобными способами, игроки станут внимательными и вовлеченными. Исследование темной, сырой пещеры, где отвратительные животные могут жить, с только одним факелом, должны быть возбуждающим и страшным случаем. Добавление "поддельных" случайных столкновений даст игрокам некоторую идею относительно неуверенности в опыте их героев. Если ничто иное, этот вид столкновения не даст игрокам некоторое уважение к рискам, которым их мнимые герои подвергаются!

Обработка Столкновения

Таблицы Столкновений создаются прежде, чем игра начинается. В течение игровой сессии, Данжон Мастер должен обращаться к информации, которую он поместил в таблицы столкновений и воплощать ее в жизнь.

Чтобы использовать таблицу столкновения и управлять столкновением, Данжон Мастер должен знать несколько вещей: Как часто он должен проверять на столкновение? Что встречается? Сколько существ встречаются? Как они далеко ? Они удивлены, или удивлены герои? Что встреченная группа будет делать? Правила ниже сообщают вам, как ответить на эти вопросы.

Проверки на Столкновение

Данжон Мастер знает, когда запланированное столкновение должно произойти, основываясь на условиях или определенном месте, которое он подготовил. То же самое не верно для случайных столкновений. Для них, Данжон Мастер должен делать проверки на столкновение.

Частота Проверок на Столкновение: Как часто Данжон Мастер делает проверки на столкновение, зависит от ситуации. Различные типы ландшафта (или подземелья) могут делать проверки, более или менее частыми. Кроме того, тип ландшафта и плотность населения будет влиять на шанс, что герои имеют значащее столкновение. Таблица 56 приводит список и частоту проверок и шанс, что столкновение произойдет для наиболее общих ситуаций в дикой местности. Если герои путешествуют по другим типам ландшафта, Данжон Мастер может использовать сопоставимый ландшафт из таблицы или может определять частоту и шанс столкновения самостоятельно.

Шанс Столкновения: Это показывает число или меньше, которое необходимо выбросить на 1d10, чтобы произошло столкновение.

Время Дня: Если X появляется в определенное время дня, проверка столкновения должна быть сделана. Это не гарантирует столкновение, это только требует проверки на него.

Шанс столкновения может быть изменен несколькими факторами. Первый из них - это плотность населения. Возможности столкновения, приведенные в Таблице 56 подразумевают безлюдную глухую область.

Проверки для Дикой Местности: Если область патрулируется или редко посещается, шанс столкновения увеличивается на единицу. В густо населенных областях, шанс столкновения увеличивается на два. Однако эти модификаторы не должны использоваться, если Данжон Мастер специально подготовил таблицы столкновения, чтобы отразить различия между обжитыми землями и дикой местностью.

Данжон Мастер может также захотеть изменить шанс столкновения по любой другой причине, которую он чувствует, оправдано. Если герои создали чрезмерный шум или если в деревне была поднята тревога, Данжон Мастер может увеличивать шанс столкновения. Данжон Мастер может даже произвольно решать, чтобы столкновение произошло, хотя это уже едва ли может рассматриваться случайным.

Проверки для Подземелья: Столкновение в подземелье не изменяется ландшафтом (так как не имеется действительно любого ландшафта, чтобы его рассмотреть). Обычно, одна проверка столкновения делается каждый час, со столкновением, встречающимся на броске 1 на 1d10.

Если Данжон Мастер считает, какая-то часть подземелья особенно опасна, число проверок может быть увеличено до однажды в ход (10 минут игрового времени). Данжон Мастер может также увеличивать шанс появления столкновения. Если

герои участвуют в деятельности, которая создает чрезмерный шум (стучащие шипы или принимают участие в громком сражении), проверка на столкновение должна быть сделана немедленно.

Таблица 56:
Частота и Шанс Встречи в Дикой Местности

Тип Ландшафта	Шанс Встречи	Время Дня 7-10 утра	11 -14	15-18	19-22	23 -2	3-6 утра.
Равнина	1	x	-	x	-	x	-
Куст/Подлесок	1	x	-	x	x	-	x
Лес	2	x	x	x	x	x	x
Пустыня	1	x	-	-	x	-	x
Холмы	2	-	x	-	x	-	x
Горы	3	x	-	-	x	x	-
Болото	4	x	x	x	x	x	x
Джунгли	3	x	x	x	x	x	-
Океан	1	-	x	-	-	x	-
Арктика	1	-	-	x	x	-	-

Действительно ли Это Столкновение Необходимо?

В любое время, когда Данжон Мастер чувствует, что его приключение затягивается по той или иной причине, или герои становятся слишком самоуверенными, он может объявлять случайное столкновение. Аналогично, если он чувствует, что случайное столкновение повредило бы приключению, он может игнорировать его, если к этому призывают. Доброе суждение и соображения истории более важны чем рабская преданность процедуре.

Размер Столкновения

Если Данжон Мастер решает, что да, это столкновение случилось, он определяет, сколько существ или мастерских персонажей появляются. Не имеется никакой быстрой и легкой формулы для этого. Опыт - лучшее руководство. Собрание монстров показывает типичный размер столкновения для каждого монстра. Используйте его как директиву, особенно, когда вы впервые начинаете как Данжон Мастер, но не следуете этому непреклонно.

Когда вы неуверенны, используйте маленькое столкновение. Это - гораздо лучше для случайного столкновения, если оно может быть легко преодолено героями, чем если монстр сможет победить их. Легкая победа героев дает Данжон Мастеру информацию и опыт (так что он будет знать, что необходимо увеличить трудность следующего столкновения) без того, чтобы нанести вред героям и его кампании. Сокрушительное поражение героев почти невозможно исправить без очевидной манипуляции, как только столкновение началось.

Как всегда, здравый смысл должен использоваться при определении насколько большим должно быть столкновение. Природа обеспечивает некоторые руководящие принципы. Держите их в памяти при расчете размера столкновения.

Много хищников, особенно, охотящихся ночью, являются уединенными существами. Ночное фентезийное существо, также могло бы обнаруживаться одно.

Из хищников, охотящиеся днем, некоторые работают в одиночку, в то время как другие группами по два или по три. Один или двое нападают на добычу с одной стороны, в то время как другие ждут, чтобы присоединиться к ним. Такие охотники обычно более сильные и быстрые, чем их добыча. Снова, фентезийные существа могут следовать этим образцам.

Таблица 57:
Модификаторы Неожиданности

Другая Партия:	**Групповой Модификатор**
Тишина	-2
Невидимость	-2
Отличительный аромат (дым, мощное зловоние и т.д.)	+2
Каждые 10 членов	+1
Камуфлированные	От -1 до -3

Партия героев:	**Групповой Модификатор**
Бегут	-2
При плохом освещении	-1
В темноте	-4
Паникующие	-2
Предупреждение перед нападением *	+2
Подозрительные *	+2
Условия:	
Дождливые	-1
Густой туман	-2
Чрезвычайные	+2

* Партия ожидает нападение, когда она имеет хорошую причину подозревать непосредственную опасность и знать вероятное общее направление нападения. Подозрительная партия - та, которая имеет основания полагать, что другая группа могла бы пробовать делать враждебный ход против них.

Небольшие хищники иногда охотятся стаями от 5 до 12, делая попытку окружить и загонять выбранную жертву. Травоядные животные имеют тенденцию к стадам и компании других. Всеядные животные имеют меньшие группы и часто старшие члены группы действуют, как охрана. Все эти факторы могут играть роль в размере данного столкновения.

Неожиданность

Прежде, чем столкновение начинается, проверка на неожиданность может быть необходима. Учитывая правильные условия, это возможно для любой стороны в столкновении, чтобы удивить другую. В сущности, столкновение столь же случайно для монстров, как и для героев.

Как отмечено в Руководстве Игрока, неожиданность не всегда проверяется, и при этом проверка не всегда необходима. Свет, чрезмерный шум и другие типы предупреждения могут отменять потребность в проверке. Неожиданность обычно невозможна, когда никакая форма укрытия не возможна (как в случае двух кораблей в море), хотя темнота, шторм, туман и т.п. действуют как укрытие.

В некоторых случаях, одна сторона может быть способна удивить другую без того, чтобы другая группа, имела ту же самую возможность. Это особенно истинно, когда герои используют фонари или факелы, а монстры - нет. Видя свет, монстры могут пробовать подобраться поближе и прыгать на героев.

При создании броска на неожиданность, имеются много факторов, которые могут увеличивать или уменьшать шанс неожиданности. Некоторые из них очень экзотические или очень специфические для ситуации, но другие могут ожидаться. Наиболее обычные модификаторы внесены в список в Таблице 57. Сравнивая другие ситуации с этими модификаторами, Данжон Мастер имеет руководство для создания соответствующего изменения.

Расстояние Столкновения

Как только столкновение происходит, необходимо знать диапазон, на котором существа могли бы быть замечены. Это расстояние зависит во-первых от того, действительно ли группа удивлена или, если никакой неожиданности не происходит, на типе ландшафта, в котором столкновение происходит. Расстояния Столкновения для различных условий и ландшафтов приведены в Таблице 58.

Таблица 58:
Расстояние Столкновения

Ситуация или Ландшафт	Диапазон в Футах
Обе группы удивлены	3d6
Одна группа удивлена	4d6
Никакой неожиданности:	
Дым или густой туман	6d6
Джунгли или плотный лес	1d10x10
Светлый лес	2d6x10
Кусты, подлесок или кустарник	2d12x10
Поле, мало укрытия	5d10x10
Ночь или подземелье	Предел видимости

В ситуациях, где никакое укрытие не возможно, столкновения произойдут на пределе видимости, если специальные обстоятельства не диктуют иначе.

И даже если возможно заметить другую группу на предельном расстоянии, герои или существа не способны идентифицировать их на этом расстоянии. Диапазоны наблюдения, данные в Руководстве Игрока могут требовать, чтобы существа укрылись, чтобы делать положительную идентификацию.

Реакции При Столкновении

Как только столкновение состоялось, и Данжон Мастер готов к отыгрыванию ситуации, он должен знать, как NPC или монстры реагируют. Существа должны реагировать в той манере, какая как Данжон Мастер думает, больше соответствует ситуации.

Если герои ураганно атакуют группу случайно встреченных орков с оружием, вытащенным из ножен, Данжон Мастер легко может говорить: "Они рычат и защищаются!" Выбор реакции, основанной на ситуации гарантирует рациональное поведение и избегает алогичных результатов, которые часто могут давать случайные броски кубика.

Однако, имеются случаи, когда Данжон Мастер не имеет никакой подсказки относительно того, что монстры будут делать. Это не страшно, это не даже не так уж необычно. Когда это случается, Данжон Мастер может беспорядочно определить реакцию столкновения, бросая кубик и проверяя результат в Таблице 59. Чтобы использовать эту таблицу, бросьте 2d10, и сложите числа на этих двух кубиках. Увеличьте или уменьшите это число на любые модификаторы в описании существа или моральные модификаторы (см. Таблицу 50 в Главе 9: Бой).

Используйте колонку, которая лучше всего описывает поведение героев, затем найдите строку соответствующую измененному броску кубика. Результат - общий признак того, как существа реагируют. Эта реакция должна интерпретироваться Данжон Мастером, в зависимости от ситуации.

Таблица 59:
Реакция При Столкновении

Измененный Бросок Кубика	**Герои: Дружественны**	**Безразличны**	**Угрожающи**	**Враждебны**
2 или меньше	Дружественная	Дружественная	Дружественная	Страх
3	Дружественная	Дружественная	Дружественная	Страх
4	Дружественная	Дружественная	Осторожная	Страх
5	Дружественная	Дружественная	Осторожная	Страх
6	Дружественная	Дружественная	Осторожная	Осторожная
7	Дружественная	Безразличная	Осторожная	Осторожная
8	Безразличная	Безразличная	Осторожная	Осторожная
9	Безразличная	Безразличная	Осторожная	Угрожающая
10	Безразличная	Безразличная	Угрожающая	Угрожающая
11	Безразличная	Безразличная	Угрожающая	Угрожающая
12	Осторожная	Осторожная	Угрожающая	Угрожающая
13	Осторожная	Осторожная	Угрожающая	Враждебная
14	Осторожная	Осторожная	Угрожающая	Враждебная
15	Осторожная	Угрожающая	Угрожающая	Враждебная
16	Угрожающая	Угрожающая	Враждебная	Враждебная
17	Угрожающая	Угрожающая	Враждебная	Враждебная
18	Угрожающая	Угрожающая	Враждебная	Враждебная
19	Враждебная	Враждебная	Враждебная	Враждебная
20	Враждебная	Враждебная	Враждебная	Враждебная

В пределах этих широких руководящих принципов, большое количество определенных реакций возможно.

Страх: Отход, Паника, Ужас или Сдача.

Дружественная: Любопытство, Полезная, Примирительная Или Просто Неагрессивная.

Безразличная: Нейтральная, Отстраненная, Деловитая, Беззаботная или Просто Забывающая.

Осторожная: Подозрительная, Осторожная, Сомнительная, Параноидальная, Охранная, Недоверчивая или Мягко Примирительная.

Угрожающая: Хвастливая, Бравада, Неистовство, Запугивающая или Несдержанная.

Враждебная: Раздражительная, Вспыльчивая, Агрессивная или Позиция Силы.

Конечно, Данжон Мастер никогда не должен использовать реакцию, которую он не может оправдать. Если Данжон Мастер не может видеть никакой причины для злого ифрита, чтобы сдаться героям после ураганной атаки, этого не должно случаться. Таблица, как предполагается, является помощью Данжон Мастеру, а не абсолютное правило, принимающее все решения.

Регулирование Столкновений в Игре

Иногда, даже при всех добрых намерениях Данжон Мастера, столкновения проходят не так как надо. Исправление проблем прямо в игре может быть довольно трудно, но имеются случаи, когда это неизбежно. Имеются некоторые приемы, которые вы можете использовать.

Столкновение Слишком Трудно

Данжон Мастер имеет случайное столкновение героев с группой существ, слишком мощных для них, с таким количеством, что герои практически обречены. Чтобы подправить ситуацию, Данжон Мастер может заставить монстров, бежать в необъяснимой панике; тайно понизить их хитпоинты; позволить героям поражать или причинять большее количество повреждений чем, они на самом деле причиняют; заставить монстров промахиваться при нападениях, когда они фактически поражают; сделайте так, чтобы существа допустили грубые ошибки в стратегии (например игнорирование вора, перемещающегося за спину).

Столкновение Отдало Слишком Много Сокровищ

Иногда Данжон Мастер обнаруживает, что его случайные столкновения отдали слишком много сокровищ. В этом случае, он может заставить большее количество монстров, того же самого или более мощного типа появляется на сцене. (Первая группа украла сокровище, и их товарищи хотят его назад; или первый нес казну всего племени; или новая группа шла

за первой, чтобы ограбить ее, и теперь имеет виды на героев.) во многом это - подобно вестернам, где каждый заканчивает сражение за золото. В этом случае, монстры не хотят уничтожить героев, а лишь получить награбленное и бежать.

Столкновение Было Слишком Легким

Пока сокровище, которое герои зарабатывали, не было чрезмерно, это - не проблема. Данжон Мастер всегда может делать столкновение более жесткими для них в следующий раз.

Глава 12:

Мастерские Персонажи

Из всех вещей, которые Данжон мастер делает: судит бои, интерпретирует действия героев, создает приключения, назначает опыт, и которые он возможно может еще делать, нет ничего более важного для AD&D Игры чем создание и обработка мастерских персонажей (NPC). Без мастерских персонажей, AD&D Игра ничто, пустая неопределенность. AD&D Игра - это ролевая игра, и игроки, играющие роль, должны иметь что-то или кого-то, чтобы взаимодействовать с этим. Это и есть то, чем являются мастерские персонажи, обеспечивая героев друзьями, союзниками и злодеями. Без них, ролевая игра была бы очень скучной.

Мастерский Персонаж (NPC) - это любая персона или существо, с которым герои должны иметь дело и которых Данжон Мастер должен отыгрывать. Герои могут иметь дело с ловушкой, но это Данжон Мастер играет роль ловушки. Это - не мастерский персонаж. А вот Дракон, который ураганно атакует, это мастерский персонаж, и действия Данжон Мастера за дракона и самих игроков определяют, как их герои собираются реагировать на это. Имеются времена, когда ролевые решения Данжон Мастера просты (убегать или ураганно атаковать), но часто роли Данжон Мастера весьма неоднозначны.

Для удобства, столкновения с NPC делятся на две широких категории: монстры (живые существа, не расы героев) и настоящие NPC (расы с которыми герои обычно, имеют дело). Диапазон реакций при столкновении с монстром обычно меньше, чем при столкновении с настоящим NPC.

Данжон Мастер должен думать о себе как об актере, художнике и импрессионисте. Каждый мастерский персонаж - это другая роль или лицо, которое Данжон Мастер должен быстро принять. В то время как это может быть трудно поначалу, практика делает эту задачу, намного более легкой. Каждый Данжон Мастер развивает некоторых запасных героев и изучает характеры часто используемых NPC.

Имеются много различных категорий мастерских персонажей, но наиболее часто встречаемые - это обычный простой народ. Герои имеют дело с хозяевами гостиниц, конюхами, кузнецами, менестрелями, часовщиками, мелкой знатью и многими другими, многие из которых могут использоваться героями. Эти мастерские персонажи сгруппированы вместе как наемники.

Наемники

Имеется три типа наемников: **обычные, профессионалы и солдаты**. Обычные наемники формируют огромное большинство любого населения, особенно в сельскохозяйственном сообществе.

Обычные наемники - это фермеры, мельники, хозяева гостиниц, швейцары и т.п. В то время как некоторые из этих профессий требуют специального знания, они, как правило, не требуют высоко специализированного обучения. Это - мужчины и женщины, чья работа формирует основу, на которой построена цивилизованная жизнь.

Профессионалы - это те, чье обучение специализировано. Эта группа включает мастеров, мудрецов, шпионов, убийц, алхимиков, дрессировщиков животных, и т.п. Так как не каждый обучен этим умениям, не так уж много специалистов доступно для найма, и эти немногие зарабатывают больше, чем обычные наемники. В действительности, очень экзотические специалисты (типа шпионов) очень редки и чрезвычайно дороги.

Умения и способности профессионалов могут быть определены, используя необязательную систему навыков, данную в Руководстве Игрока. Они определяют пределы способностей специалиста и, вообще, время, необходимое, чтобы выучить много ремесел.

Средневековые Занятия

Обычные наемники и профессионалы внесены в список в Таблице 60. Эта таблица, организованная в алфавитном порядке, приводит и описывает обычные средневековые занятия. Для наиболее неясных или необычных профессий ниже даны объяснения. Этот список обеспечивает красочные титулы и необычные занятия, делающие ваших обычных наемников более интересными.

Таблица 60:
Профессии NPC

Адвокат: Защитник или тот, кто заявляет в случае другого перед судом дворянина
Аптекарь: Химик, аптекарь или фармаколог
Архитектор
Астролог: Читает судьбу по звездам
Бакалейщик: Оптовый торговец, особенно каждодневных изделий
Блумер: Человек, который работает на железном плавильном горне
Бочар: Изготовитель бочек
Валлер: Каменщик, который делает камни и кирпич для стен
Валяльщик: Изготовитель войлока
Винодел: Изготовитель вин
Водонос: Водный перевозчик
Возчик: Перевозчик товаров фургоном или телегой
Вышивальщица: Швея, которая украшает ткань узорами из нитей
Галантерейщик: Торговец маленькими изделиями, нитками, иглами и т.д.
Герольд: Придворный, искусный в этикете и геральдике
Гончар: Изготовитель металлических или, альтернативно, глиняных горшков
Горнист: Рабочий у горна
Гравировщик: Ювелир, специализирующийся в декоративной гравюре
Грум: Человек, ухаживающий за лошадьми
Доспешник

Драгоман: Официальный переводчик или гид
Драпировщик: Торговец тканями
Дубильщик: Мясник, который готовит кожи к дублению
Живописец
Забойщик: Тот, кто добывает уголь или другие полезные ископаемых
Звонарь: Звонящий в колокол
Золотобит: Изготовитель золотой фольги
Золотых Дел Мастер: Ювелир, кто работает с золотом
Известежог: Изготовитель извести для стройки
Извозчик: Возница, перевозчик товаров
Изготовитель Арф
Изготовитель органов
Изготовитель пергамента
Каменотес: Тот, кто добывает и рубит камень
Каменщик: Рабочий строящий в камне, кирпиче и блоках
Каретник: Строитель фургонов и телег
Клерк: Писец, кто вообще обращается с деловыми счетами
Кожевенник: Изготовитель кожи
Колесник: Тот, кто делает и восстанавливает колеса
Кораблестроитель: Строитель кораблей и лодок
Коробейник: Путешествующий коробейник, который обычно часто посещает маленькие деревни
Котельщик: Рабочий по меди
Кошелечник
Красильщик: Тот, кто окрашивает одежду
Кузнец
Кулак: Свободный фермер некоторого богатства
Курьер: Тот, кто переносит сообщения или маленькие товары
Латунщик: Рабочий по бронзе
Лесник: Должностное лицо, ответственное за лесистые местности лорда
Ловец
Лудильщик: Кузнец, работающий по латуни, иногда бродячий рабочий
Лучник: Изготовитель луков
Мельник: Тот, кто мелет зерно
Менестрель
Моряк
Мостильщик: Каменщик специализировался в мощении улиц
Мраморщик: Резчик по мрамору
Мудрец: Ученый
Мыловар
Мясник
Навигатор: Искусный в нахождении направления и навигации
Нищий
Ножовщик: Изготовитель ножей и гравировщик их
Нотариус: Копировщик
Огранщик Драгоценных Камней: Ювелир, специализирующийся в драгоценных камнях
Оловянщик: Тот, кто работает оловянная посуда
Оружейник: Кузнец, специализирующийся в изготовлении оружия
Пастух
Пахарь: Рабочий в поле
Пекарь
Переводчик
Переплетчик: Изготовитель книг
Перчаточник: Изготовитель перчаток
Пивовар: Изготовитель элей, горького пива, крепких портеров и пива
Писец: Секретарь или тот, кто может писать
Плиточник
Плотник
Повар
Позолотник: Мастер позолоченного золота и серебра
Портер: Перевозчик товаров
Портной
Портретист: Живописец
Посыльный
Поясник: Изготовитель поясов и поясов
Прачка
Продавец Пиявок: Доктор, но не клерик
Птичник: Дилер цыплят или других форм домашней птицы
Резчик: Скульптор по дереву
Рыбак
Садовник
Сапожник
Свечник: Изготовитель свечей
Свинопас
Седельник: Изготовитель седел
Скорняк: Портной предметов одежды меха
Слесарь
Соусник: Повар, специализирующийся в готовке соусов
Стеклодув: Изготовитель изделий, сделанных из стекла
Стекольщик: Тот, кто режет и устанавливает стекло
Столяр: Изготовитель мебели
Стрельник: Изготовитель стрел

Ткач: Тот, кто делает ткань
Токарь: Рабочий токарного станка
Торговец Рыбой
Торговец Скобяными Изделиями: Продавец, а не их изготовитель.
Торговец тканями
Торговец Трикотажными Изделиями: Изготовитель чулков и подвязок
Точильщик: Заточка ножей
Травовед: Практикующий траволечение
Трактирщик: Хозяин гостиницы
Убийца: Наемный убийца
Угольщик: Пережигатель древесного угля для кузниц
Фонарщик: Зажигатель фонарей - или держатель факела
Цирюльник: Хирург, кровопускатель, дантист и парикмахер
Часовщик
Чеканщик: Изготовитель монет
Чернорабочий
Шахтер
Швея
Шерман: Человек, срезающий свободную шерсть с ткани, чтобы закончить ее
Шитер: Изготовитель ножен и ножен для ножей
Шляпник: Тот, кто делает шляпы
Шпион
Штукатур: Мастер в оштукатуривании
Эмалировщик: Ювелир, специализирующийся на работе по эмали.

Список приведенный выше ни в коем случае не полон. Средневековые занятия были высоко специализированы. Человек мог потратить всю свою жизнь, работая как шахтер, добывающий железную руду, и как оказывается, это совершенно другое занятие, чем шахтер, добывающий оловянную руду. Исследование в местной библиотеке вероятно выдаст большое количество таких различий и даже большее количество занятий.

Убийцы, Шпионы и Мудрецы

Три специалиста: убийца, шпион и мудрец, требуют специальной обработки. Каждый из них, в отличие от других наемников, может влиять на направление и содержание приключения. Используйте их осторожно и экономно, это три ценных инструмента Данжон Мастера, для создания и формирования истории ролевой кампании.

Убийцы

Убийство - не осторожное занятие, а предосудительное действие. Убийце не требуется никаких специальных умений в сражении, хотя невидимость и даже магия полезна. Все, что действительно необходимо, чтобы быть убийцей - это желание и возможность.

Наем Убийцы: Когда герой нанимает убийцу (что совсем не доброе или законное действие), он получает шанс. Не имеется фактически никакого способа ручаться относительно надежности и преданности такой персоны. Любой желающий совершить убийство, вряд ли, будет иметь высокую степень морали любого вида. Ясно, это – случай, который говорит: "Покупатель остерегайся!"

Как только герой нанял убийцу, это - дело Данжон Мастера, чтобы определить успех дела. Не имеется никаких простых таблиц или формул, которые нужно использовать.

Рассмотрите Потенциальную Жертву: Попытка убийства одним героем другого, не должна позволяться. Этот тип поведения ведет только к горечи, препирательству и гневу среди игроков. NPC-поддержанные попытки убийства против героев должны использоваться экономно, и только затем, чтобы обосновать сюжет, а не как средство управления игроками или как наказание. В любое время когда герой преследуется, отыгрывайте столкновение справедливо, то есть давайте герою шанс.

Если потенциальная жертва - это мастерский персонаж, Данжон Мастер должен определиться как убийство повлияет на его игру. Иногда, герои совершают эти вещи просто из злости. В другом случае дело может мотивироваться простой жадностью. Ничто из этого, не особенно хороший повод, чтобы поощрять его в кампании.

Если смерть мастерского персонажа кончилась бы полным переделыванием кампании по не имеющейся смысла причине, серьезно рассмотрите идею о создании попытки, которая будет терпеть неудачу. Если смерть мастерского персонажа позволила бы героям обойти или отменить приключение которое вы запланировали, то это - плохая идея. Только не сообщайте об этом игрокам: "О, это плохо для игры, так что вы можете даже и не пробовать поразить этого парня". Разработайте попытку и вставьте ее неудачу в сюжетную линию.

Предосторожности: Если вы решаете, что попытка законна, рассмотрите предосторожности, которые обычно предпринимает жертва NPC. Эти предосторожности могут делать работу, особенно трудной или более легкой. Короли, императоры, высшие жрецы и другие важные должностные лица имеют тенденцию быть очень осторожными и хорошо защищенными. Волшебников, с мудрыми волшебными предосторожностями, фактически может быть невозможно убить! Изобретите определенные предосторожности NPC прежде, чем вы узнаете планы убийцы.

Волшебники используют волшебный рот, тревогу, взрывчатые руны и другие заклинания ловушки. Жрецы часто полагаются на предсказательные изделия, чтобы предвидеть намерения других. И они могут иметь высшее измерение или слуг и охрану из внешнего плана. Также они могут предпринимать предосторожности, чтобы помешать обычным заклинаниям типа ESP, ясновидения и обнаружения магии. Короли, принцы и другая знать имеют выгоду, и волшебной и защиту клерика в дополнение к возможно фанатичным лояльным телохранителям. Если жертва получает предупреждение или подозревает о попытке, дальнейшие предосторожности могут быть предприняты и работа может стать даже еще более трудной.

План: После того, как вы решили (тайно), какие меры предосторожности являются разумными, сделайте так, чтобы игрок описал план, который как он думает, сработал бы лучше всего. Он может быть простым или сложным, в зависимости от хитрости игрока. Этот план будет использовать убийца, а не герой, поэтому игрок может предполагать некоторые ресурсы, не доступные герою. Однако, вы должны решить, разумны ли эти ресурсы и действительно ли они существуют.

Например, если игрок говорит, что убийца имеет карту замка, вы должны сообщить ему, разумно ли это (и если жертва не чрезвычайно скрытна и параноидальна). План, вовлекающий тысячу людей или вора 18-го уровня, - не разумен. Герой не нанял бы полный арсенал!

Наконец, сравните то, что вы знаете о предосторожностях с планом, и успех или неудача обычно станет ясной. В конечном счете, Данжон Мастер не должен позволять убийствам преуспевать, если он не хочет, чтобы они преуспели!

Вообще, разрешение герою нанимать убийц не должно быть поощрено. Наем NPC, чтобы убить даже ужасного злодея нивелирует цели героической ролевой игры. Если герои не могут выполнить это дело, почему им нужно позволить нанять NPC, чтобы сделать то же самое?

Злоупотребление убийцами может часто кончаться горькими чувствами и прямой враждой игроков, или игрока и Данжон Мастера. Ни то, ни другое не весело и не приятно для игры. Наконец, это - очень опасное дело. Убийцы могут быть пойманными и вообще не имеют никакого раскаяния относительно признания, кто их наниматель. Как только цель узнает, кто это, герой будет иметь очень опасную жизнь. Тогда сам герой может обнаружить радость и волнение наличия убийц, которые его ищут!

Шпионы

Хотя (возможно) и менее предосудительные чем убийцы, шпионы имеют многие из те же самые риски и проблемы. Прежде всего, шпион, даже больше чем убийца, является неотъемлемо ненадежным. Потому что, шпионаж вовлекает нарушение доверия.

Шпион, в отличие от разведчика, активно присоединяется к группе, чтобы предать ее. Персона, которая может легко предать одну группу, может так же легко предать и другую, возможно своего нанимателя. В то время как некоторые шпионы могут иметь благородные намерения - их очень немного и они очень редки. Кроме того, не имеется никакого способа убедиться в том заслуживают ли шпионы доверия. Это - парадокс, что чем лучше шпион, тем меньше ему можно доверять. Хорошие шпионы - мастера лжи и обмана даже менее заслуживающие доверия, чем плохие шпионы (кто имеют тенденцию часто быть пойманными).

При отыгрывании, шпионы примерно те же самые проблемы, как и убийцы. Во-первых, если героям разрешают нанять шпионов, то Данжон Мастер отбрасывает очень хорошее ролевое приключение! Наличие у героев их собственного шпионажа может вести ко всему спектру интересных возможностей.

Даже если NPC шпионы позволяются, все еще имеется проблема успеха. Много переменных должны рассматриваться: Какие предосторожности против шпионов были использованы? Насколько редкая или секретная информация, которую герой пробует получить? Насколько талантливый шпион NPC? Как много NPC шпионов?

В конце концов, правило, используемое при оценке успеха шпиона - это дело драматического эффекта. Если информация шпиона создаст захватывающее приключение для героев без того, чтобы уничтожить работу, Данжон Мастера в мире кампании, лучше чтобы шпион преуспел.

Если информация шпиона будет укорачивать хорошо подготовленное приключение или вынуждать Данжон Мастера переделывать обширные секции мира кампании, шпион не должен преуспеть. Наконец, может только казаться, что шпион преуспел, в то время как, фактически, он потерпел неудачу - даже если он возвращается с информацией, она не может быть полностью достоверной. Она может быть слегка или дико неточной. Заключительное решение относительно точности информации, добытой шпионом, должно быть основано на том, что будет лучше для приключения.

Мудрецы

В отличие от других опытных наемников, мудрецы - специалисты в одной области академического изучения. Они наиболее полезны героям при ответе на определенные вопросы, решении загадок, или расшифровки древних знаний. Обычно они нанимаются для того, чтобы ответить на один вопрос или обеспечивать подсказку для решения определенной проблемы. Знание мудреца может быть в любой области, которая существует в пределах ограничений кампании. Типичные области мудреца внесены в список в Таблице 61.

Частота: Шанс обнаружения мудреца с этим специфическим умением в большом городе, или по крайней мере, университетском городке провинциальной столицы. Обычно, мудрецы не проживают в маленьких деревнях или далеко от населенных центров. Им требуются контакты с путешественниками и доступ к библиотекам, чтобы получить их информацию. Бросайте на частоту только, когда вы не можете решить присутствует ли такой мудрец. Как всегда, рассмотрите драматический эффект. Услуги мудреца будут продвигать историю некоторым захватывающим способом?

Способности и ограничения определяют определенные ограничения или эффекты правил. Если эта колонка не заполнена, знание мудреца полное на всех аспектах темы. **Только одна раса** означает, что мудрец может отвечать на вопросы о специфической расе. **Только одна область** ограничивает его знание определенным королевством, областью или провинцией. Размер области зависит от кампании. **Один план** ограничивает мудреца изучением существ, условий и работы единственного плана высшего измерения. Где никакие ограничения не даются, мудрец ограничен только текущим состоянием этой науки или искусства в вашей кампании.

Что знает мудрец? Способности мудреца могут быть определены двумя способами. Во-первых, так как Данжон Мастер должен ответить на вопрос, он может просто решить, знает ли мудрец ответ. Как обычно, сделайте то, что лучше для истории приключения.

Если герои просто не могут продолжать приключение без этого ответа, то мудрец знает ответ. Если ответ вознаградит умных игроков (например, за идею, чтобы нанять мудреца), и не будет уничтожать приключению, то мудрец может знать все или хотя бы часть ответа. Если ответ на вопрос будет полностью разрушать равновесие приключения, то мудрец не знает ответа.

Конечно, имеются случаи, когда невозможно определить результат знания или не знания чего-либо. В этом случае, ответ мудреца может быть определен проверкой навыка, измененной природой вопроса. Данжон Мастер может сам определить способность мудреца или использовать следующий стандарт: Способность Мудреца равна 14 плюс 1d6 (это факторы в его навыке и обычных характеристиках).

Если проверка навыка удается (требуемое число или меньше, на 1d20), мудрец дает ответ. Если бросок кубика - это 20, то мудрец дает неправильный ответ. Данжон Мастер должен придумать неправильный ответ, который будет правдоподобен и совместим с тем, что игроки уже знают относительно приключения.

Вопросы должны быть определены, как **общие** ("Какие типы животных живут в Долине Ужаса?"), **определенные** ("Медузы живут в Долине Ужаса?"), или **конкретные** ("Медуза Erinxyes живет в Долине Ужаса?"). Точность вопроса изменяет шанс получения точного ответа. Модификаторы Точности приводятся в Таблице 62.

Таблица 61:
Области Изучения

Изучение	Частота	Способности и Ограничения
Алхимия	10%	Может пытаться создавать яды и кислоты
Архитектура	5%	Только определенная раса (человек, эльф и т.д.)
Астрология	10%	Навигация, навыки астрологии

Астрономия	20%	Навигация, навыки астрономии
Богословие	25%	Только одна область
Ботаника	25%	
Генеалогия	25%	Только одна раса/область
География	10%	
Геология	15%	Навык Добычи
Геральдика	30%	
Грибоведение	20%	Знание грибов
Закон	35%	
Зоология	20 %	
Инженерия	30%	
Искусство	20%	Только определенная раса (человек, эльф и т.д.)
История	30%	Только одна раса/область
Картография	10%	
Криптография	5%	
Математика	20%	
Медицина	10%	
Метафизика	5%	Только один план (внутренний или внешний)
Метеорология	20%	
Музыка	30%	Только одна раса
Океанография	15%	
Социология	40%	Только одна раса или область
Физика	10%	
Философия	25%	Только одна раса
Фольклор	25%	Только одна раса/область
Химия	5%	Может пытаться создавать яды и кислоты
Языки	40%	Только одна группа языков

Если вопрос - комплексный, Данжон Мастер может разделить его на несколько частей, каждая из которых требует отдельного броска. Таким образом, мудрец может знать только часть необходимой информации. Это может быть очень хорошо для истории, особенно, если некоторая ключевая часть информации не учтена.

Ресурсы, требуемые мудрецом могут быть огромны. Мудрец, по крайней мере, должен иметь доступ к библиотеке значительного размера, чтобы закончить свою работу. Он - не ходячая энциклопедия, способная выдавать факты по простой команде. Мудрец отвечает на вопросы при наличии правильных ресурсов под рукой и знания, как их использовать. Размер и качество библиотеки мудреца влияют на шанс получения правильного ответа.

Таблица 62: Модификаторы Мудреца

Ситуация	Шанс/Штраф Успеха
Вопрос:	
Общий	-0
Определенный	-2
Конкретный	-4
Библиотека:	
Полная	-0
Частичная	-2
Нет	-6
Ускорение	-4

Таблица 63: Время Исследования

Тип Вопроса	Требуемое Время
Общий	1d6 часов
Определенный	1d6 дней
Конкретный	3d10 дней

Эта библиотека может принадлежать мудрецу или может быть частью учреждения. Монастыри и университеты типично поддерживали библиотеки в средневековые времена. Если это персональная библиотека, она должна быть по крайней мере 200 квадратных футов редких и экзотических рукописей, вообще не меньше, чем 1,000 gp в книгу. Если библиотека связана с учреждением, будет ожидаться, что мудрец (или его наниматель) сделают соответствующие пожертвования или десятины за ее использование. Расходы в диапазоне 1,000 gp день могли бы быть наложены на героя. Конечно, мудрец может пытаться отвечать на вопрос и с маленькой или вообще без библиотеки, но его возможности получения правильного ответа будут уменьшены как показано в Таблице 62.

Мудрецы нуждаются во времени, чтобы найти ответ, иногда в большем количестве времени, чем герой может себе позволить. Герои могут попытаться поторопить мудреца в его работе, но только с риском неправильного ответа. Обычный отрезок времени зависит от природы вопроса и приведен в Таблице 63. Герои могут уменьшать время мудреца на одну категорию по этой таблице, но шанс, что ответ мудреца будет неправильный или недоступный возрастет. Эти модификаторы также приведены в Таблице 62.

Солдаты

Солдаты - это последняя группа наемников. В некотором смысле, они - профессиональные наемники, умелые в искусстве войны (или по крайней мере на это надеются герои). Однако, в отличие от большинства специалистов, их жизнь - это ставка в игре, если их умения ниже требуемых. Из-за этого, они требуют специального отношения. И многие свергнутые тираны жалели, что они не обращались со своими солдатами лучше! Некоторые из тех многих типов солдат которые могут наниматься, или встречаться как показано в Таблице 64.

Таблица 64: Военные Занятия

	Ежемесячная

Специализация	Заработная Плата
Лучник	4 gp
Артиллерист	4 gp
Лучник, верховой	4 gp
Конница, тяжелый	10 gp
Конница, легкая	4 gp
Конница, средняя	6 gp
Арбалетчик, тяжелый	3 gp
Арбалетчик, легкий	2 gp
Арбалетчик, верховой	4 gp
Инженер	150 gp
Пехотинец, тяжелый	2 gp
Пехотинец, партизан	5 sp
Пехотинец, легкий	1 gp
Пехотинец, милиция	5 sp
Мушкетер (Необ. правило)	6 gp
Длинный лучник	8 gp
Моряк	3 gp
Сапер	1 gp
Щитоносец	5 sp

Описания Типов Отрядов

Здесь дается общее описание каждого типа отряда. А кроме того, приводятся определенные исторические примеры. Большее количество примеров может быть найдено в книгах, доступных в хорошем магазине военных игр или в вашей местной библиотеке. Чем более определенными вы делаете ваши описания солдат, тем большее количество детальности и колорита может быть добавлено к вашей фентезийной кампании.

Тем не менее, принимайте во внимание, что это - фентезийная игра. В этих правилах нет никакого упоминания об обширном числе странных и причудливых отрядов, которые могли бы охранять ваш замок или появляться на поле битвы. Принимается, что все типы отрядов, описанные здесь человеческие. Отряды карликов, эльфов или кого-то еще конечно возможны, но они не с так легко доступны, как наемники. Возможность нанимать эти типы отрядов зависит от природы кампании и желания Данжон Мастера. Как общее правило, однако, считайте, что никакой командующий (типа рыцаря) не должен иметь больше чем один или два исключительных (то есть, отличных от его собственной расы) отряда под своим командованием.

Арбалетчики, верховые: Когда это возможно, арбалетчикам дают лошадей, для дополнительной подвижности. Все легкие арбалеты могут использоваться так, но начиная с более тяжелых, не могут быть натянуты верхом. Лошадь не бронирована, и наездник обычно носит маленький или никакого доспеха. Как и с большинством легких отрядов, верховые арбалетчики полагаются на скорость, чтобы убежать от опасности. Необычным примером верховых арбалетчиков были Германские наемники (латы, легкий арбалет и длинный меч).

Арбалетчики, легкие: Легкие арбалетчики предпочитаются некоторыми командующими, заменяя регулярных лучников во многих армиях. Арбалет требует меньшего времени обучения чем лук, и более легкий, в обслуживании, делая этих солдат, в конечном счете, более дешевыми. Каждый человек обычно имеет легкий арбалет, короткий меч и кинжал. Обычно они не носят доспехов. Арбалетчики сражаются в рукопашном бою только, чтобы спасти себя и будут отходить назад или бежать от нападавших. Итальянские арбалетчики обычно носили стеганую броню и несли длинный меч, баклер, и легкий арбалет. Бургунды носили легкую кольчугу и не несли никакого оружия кроме своего арбалета. Греческие арбалетчики несли разнообразное оружие, включая арбалет, меч и копье или охотничье копье.

Арбалетчики, тяжелые: Редко используемые средневековыми принцами, тяжелые арбалетчики обычно назначаются на гарнизонные и осадные обязанности. Каждый из них обычно имеет тяжелый арбалет, короткий меч и кинжал и носит кольчугу. Услуги щитоносца часто предоставляются каждому человеку.

Венецианские арбалетчики, часто служившие на галерах, носили кольчугу или разбойничий доспех. Генуэзские люди на Германской службе иногда носили чешуйчатую броню для даже большей защиты.

Артиллеристы: Эти отряды - больше профессионалы, чем регулярные солдаты. Так как их обязанность состоит в том, чтобы работать и обслуживать тяжелые катапульты и осадное снаряжение, и обычно они не вступают в бой. Они украшают и снабжают оборудованием себя, когда им это необходимо. Артиллеристы остаются с их снаряжением, которое имеется в осадном поезде.

Длинные Лучники: Высоко обученные и редкие, эти лучники очень ценны в сражении. Их также трудно нанять на работу и они дороги. Длинный лучник типично носит стеганный или кожаный доспех и несет длинный лук с коротким мечом или кортиком. Исторически, фактически все длинные лучники был Английскими или Уэльсскими, хотя они свободно действовали как наемники по всей Европе.

Инженер: Эта профессия, подобно артиллеристу, высоко профессиональна, и люди искусные в ней - это не обычные солдаты. Инженеры обычно контролируют осадные действия, и внутри, и снаружи. Они ответственны за разрушение стен замка, заполнение или осушение рвов, восстановление повреждений, постройку осадных машин и мостов. Так как их умения очень специализированы и редки, инженеры получают высокую заработную плату. Кроме того, инженеры ожидают награду за успешный штурм замков и городов, или за отпор таким нападениям.

Конница, легкая: Они - скирмишеры, чья роль в бою - это быстро подскакать, сделать внезапное нападение, и уйти прежде, чем им смогут ответить. Они также используются как разведчики и фуражиры, и с налетами и отступлениями. Они несут широкое разнообразие оружия, иногда включая метательное оружие. Их доспех несущественный или очень легкий - стеганный, кожаный и щиты. Скорость - их главная сила. Многими способами они неотличимы от верховых лучников и часто рекрутируются из тех же самых групп людей.

Страдиотти Итальянских войн были не бронированы и сражались охотничьими копьями, саблями и со щитами. Гусары были вооружены ятаганом и рыцарским копьем. Византийские трапезиты несли подобное оружие, но носили Стеганую броню и несли средний щит. Турецкие сипаи, легендарная легкая кавалерия, несли широкое разнообразие оружия, обычно меч, палица, рыцарское копье, короткий лук и маленький щит.

Конница, средняя: Эти солдаты формируют основу верховых сил - они более дешевая в снаряжении конница, чем тяжелые рыцари, и средний кавалерист имеет более сильную ударную мощь, чем легкая конница. Они обычно едут на небронированных лошадях и носят пластинчатый, кольчужный или пластинчатый доспех. Типичное оружие включает рыцарское копье, длинный меч, палицу и средний щит.

Хороший пример средней конницы был обычный рыцарь с рыцарским копьем, мечом, кольчугой и щитом бумажным змеем. Другие включают Бургунских coustillier (разбойничий или наборный доспех, легкое рыцарское копье, длинный меч и кинжал), Персидская конница (кольчуга, средний щит, палица, ятаган и короткий лук), и Литовские бояре (пластинчатый доспех, среднее рыцарское копье, длинный меч и большой щит).

Конница, тяжелая: Классическое изображение тяжелого кавалериста – рыцарь в полном доспехе. Такие люди типично вооружаются тяжелым рыцарским копьем, длинным мечом и палицей. Они защищены латами или рыцарскими латами. Лошадь - тяжелый боевой бронированный конь, хотя тип конного доспеха бывает разный.

Примеры включают ранних византийских катапрастов, вооруженных средним рыцарским копьем, длинным мечом, пластинчатым доспехом, и большим щитом. Они ехали на тяжелых боевых конях, оснащенных чешуйчатым конным доспехом. Французские Compagnies d'Ordonnance оснащенные тяжелыми рыцарскими копьями, длинным мечом, палицей, и полными латами на кольчужных или пластинчатых бронированных лошадях были классическими рыцарями позднего средневекового периода. В других странах, Польские гусары были мчащиеся с плащами из шкуры тигра, трепещущими в ураганной атаке. Они носили латы и ехали на небронированных лошадях, но несли целый арсенал оружия: среднее рыцарское копье, длинный меч, ятаган, боевой молот и набор пистолетов (хотя последние обычно не будут появляться в AD&D(r) игре).

Лучники: Это - пеший солдат, обычно вооруженный коротким луком, стрелами, коротким мечом и в кожаным доспехе. В истории, лучники, как известно, когда необходимо использовались как легкая пехота, но их доспехи и вооружение сильно изменялись. Шотландцы несли луки, стрелы, двуручные мечи и щиты, но никакого доспеха. Турецкие янычары были отборными отрядами, вооруженными луком и ятаганом, но небронированные. Византийские псилосы несли композитные короткие луки, одноручные топоры и, при удаче, кольчугу или чешуйчатую броню. Венецианский страдиот лучник (часто имевшиеся на кораблях) обычно имел короткий лук, длинный меч и пластинчатый доспех.

Лучники, верховые: Они - обычная легкая конница. Они несут короткие луки, длинный меч или ятаган, и кожаный доспех, хотя иногда надевается доспех до кольчуги. Исторически, чаще всего верховые лучники были в кочевых племенах или приходили из областей обширных равнин.

Наиболее известными верховыми лучниками были Монгольские всадники, которые обычно вооружались композитным коротким луком, ятаганом, палицей, топором и кинжалом. Некоторые также несли легкие рыцарские копья. Они носили проклепанную кожу, или все, что они могли найти, и несли средние щиты. Печенежские всадники использовали композитный короткий лук, одноручный топор, лассо и легкое рыцарское копье, а также носили чешуйчатую броню. Русские отряды несли короткий лук и кинжал и носили стеганную броню.

Морские Пехотинцы: Это тяжелые пехотинцы, которые служат на борту больших кораблей.

Мушкетеры: Этот тип отряда позволяется только, если Данжон Мастер одобряет использование аркебузы в кампании. Если их запрещают, этот тип отряда не существует. Мушкетеры типично имеют аркебузу и короткий меч и носят широкое разнообразие доспехов.

Пехотинцы, легкий: Большая часть пехоты имеет тенденцию быть легкими пехотинцами. Такие единицы дешево стоят и быстро передвигаются. Большинство из них из более низких классов. Они отличаются от ополчения (только) большей степенью дисциплины. Оружие и доспех - часто тот же самый как у ополчения.

Типичной легкой пехотой были Швейцарские и Германские пикинеры (никакого доспеха, пика и короткий меч), Испанские sword-and-buckler люди (кожаный доспех, короткий меч и баклер), византийские пелтастосы (стеганая броня, средний щит, охотничьи копья и меч), даже Индусские пайяки (никакой доспех, маленький щит и ятаган или дубина).

Пехотинцы, милиция: Это горожане и крестьяне, призванные на службу. Обычно, по снаряжению и качеству, они находятся где-нибудь между ополчением и легкой пехотой. Однако в областях с давними традициями военной службы, милиционеры могут быть весьма сильными.

Некоторые Итальянские милиции были хорошо снаряженными пластинчатым доспехом или латами и глайвами. Ирландец «от сохи» типично не имел никакого доспеха и сражался охотничьими копьями и длинными мечами. Византийские милиции были хорошо организованы и часто работали как лучники (короткий лук и стеганая броня) при защите городских стен. Саксонские фирды возможно были составлены из свободных граждан района.

Пехотинцы, ополчение: Они обычно дикие общинники с маленьким или никаким доспехом и фактически никакой дисциплиной. Обычно они присоединяются к армии для грабежей или защиты их родины. Их оружие широко изменяется, хотя большинство используют некоторые традиционные изделия.

Примеры ополчения включают берсерков викингов (никакой доспех, но щит, и боевой топор или меч), Шотландских Горцев (часто раздевающихся до гола с щитом и топором, воулгом, мечом или копьем), Запорожских казаков (гологрудые с бердышами), или Hussite cepnici (стеганный или никакой доспех, кистень, праща и ятаган).

Пехотинцы, тяжелые: в зависимости от армии, тяжелая пехота или формирует ее основу или не существует. Тяжелые пехотинцы обычно имеют кольчугу или лучший доспех, большой щит и любое оружие.

Примеры тяжелой пехоты включают: византийских skutatoi (чешуйчатый доспех, большой щит, копье и длинный меч), Нормандских пехотинцев (кольчуга, щит бумажный змей и длинный меч), Varangian Гвардейцев (кольчуга, большой щит, боевой топор, длинный меч и короткий меч), последнее Германские вооруженное войско (латы, боевой топор, длинный меч и кинжал), Flemish пикинеров (латы, длинный меч и пика), Итальянских наемников (латы, длинный меч, глайв и кинжал), Ирландских галлоугласов (кольчуга, халберд, длинный меч и дротики), и Польских драбов (кольчуга, ятаган и халберд).

Саперы: Эти люди, также известные как шахтеры или пионеры, обеспечивают рабочую силу для полевой работы и осадных действий. Обычно они находятся под управлением мастера инженера. Обычно они отступают перед боем, но если вынуждены, сражаются как легкая пехота. Они не носят никакого доспеха и несут инструменты (пики, топоры и т.п.) которые могут легко использоваться как оружие. Обычно они найдены с осадными поездами, обозом и в замках.

Щитоносцы: Это легкий пехотинец, чья работа нести и ставить щиты для лучников и арбалетчиков. Исторически, эти щиты (или pavises) были даже больше, чем обычный большой щит. Некоторые требовали двух людей, для перемещения. Из-за этого укрытия, лучник или стрелок мог перезаряжать оружие в относительной безопасности. Если позиция была атакована, щитоносец, обычно, сражался как пехотинец. По этой причине, щитоносцы имеют то же самое снаряжение как и легкая пехота.

Использование Наемников

Поиск ли каждодневных рабочих или редких специалистов, используемые героями методы для поиска наемников в принципе одинаковы. В основном, герой рекламирует свои потребности и разыскивает рекомендации других. Получив уведомление, наемники сами разыщут героя.

Кто Мог бы Быть Оскорблен?

При найме, первый шаг - это вычислить, будет ли герой оскорблять кого-либо, особенно правителя города или городка. Феодальные лорды имеют очень конкретные идеи относительно своей земли и собственности (последняя иногда включает и людей на его земле).

Если наемники - истинные свободные, они могут решать приходить и уходить когда они захотят. Но более частый, случай, когда наемники привязаны к владению. Они - не рабы, но они не могут оставлять свою землю без разрешения их лорда.

Опустошение Это Ваш Собственный Риск

Опустошение области получит сильную отрицательную реакцию от местных должностных лиц. Если герой ищет всего несколько наемников, он, вряд ли, столкнется с трудностями, если он не желает забрать их далеко (то есть, назад в его собственный замок). Этот тип вмешательства конечно создаст неприятности.

Если Таргаш, установив замок паладина, нуждается в 300 крестьянах, для работы на полях, он не может просто войти в близлежащий городок и нанимать на работу 300 человек без того, чтобы не последовало реакции! Лорд и городские бюргеры могут рассматривать это эквивалент массового похищения.

Наконец, местные должностные лица обычно приходят в расстройство относительно странных армий. Если Таргаш входит в городок, чтобы нанять 300 человек тяжелой конницы, местный лорд обязательно это заметит! Никто не находит приятным создание новой армии на своей территории. В конце концов, это угроза для их власти.

Получение Разрешения

Таким образом, по крайней мере, в этих трех ситуациях, герои постарались бы заручится поддержкой местных должностных лиц прежде, чем они что-нибудь сделают. Такая поддержка - редко достается без некоторых условий: дворянин может потребовать наличного обязательства прежде, чем он согласится подписаться под ним; гильдии могут потребовать концессии, чтобы поддержать их ремесло в пределах границ земель героя; герцоги и короли могут потребовать соглашений или даже дипломатического брака; бюргеры могли бы просить о защите или свободном проезде. Что-нибудь, что Данжон Мастер может вообразить и вести переговоры с игроком за эту возможность.

Обнаружение Правильных Людей

Как только герой получил разрешение, он может начинать искать наемников, в которых он нуждается. Если он нуждается в мастерах с определенными навыками, лучше работать через гильдию или местные власти. Они могут предпринять необходимые меры для героя. Это также устраняет потребность к отыгрыванию, в общем, неинтересной ситуации. Конечно, гильдии обычно требуют плату за свои услуги.

Если герой ищет большое количество людей низкой квалификации или солдат, он может нанимать глашатая, чтобы распространить слово. (Печать, еще неоткрыта или в зачаточном состоянии, и является, в общем, не практическим решением.) К счастью, глашатаи легко найдены и могут быть наняты без сложного поиска. Действительно, даже маленькие дети могут быть наняты для этого.

В то же самое время, было бы мудрым, если герой сам продекламировал свои запросы, оставляя слово с хозяевами гостиниц, конюхами и владельцами трактиров. Постепенно, Данжон Мастер позволил бы претендентам прибывать.

Если герой ищет довольно обычный вид чернорабочих наемников, наиболее обычно число ответивших равно приблизительно 10% населения области (при обычных обстоятельствах).

Если заполняемая позиция нередкая, число ответивших будет приблизительно 5% населения. Заявка на солдат могла бы дать одного или двух человек в деревне из 50 человек. В городе с 5,000 населения не было бы необычно получить 250 претендентов, ответивших на заявку.

При поиске специфического ремесла или специалиста, например кузнеца или доспешника, средний ответ - 1% населения или меньше. Таким образом, в деревне из 50 человек, практически невероятно, что герой найдет не занятого кузнеца, согласного пойти с ним. В немного большей деревне, он мог бы наверно найти обученного сына кузнеца, желающего приключений.

Необычные обстоятельства типа чумы, голода, деспотического тирана или угнетенной экономики, могут сильно изменять эти проценты. В этих случаях, Данжон Мастер решает, что наиболее подходит для его кампании. Кроме того, герой может увеличивать количество претендентов, предлагая специальные стимулы: более высокую плату, больший социальный статус или специальную награду. Они могут увеличивать базовый процент от 1% до 10% населения.

Дело становится намного более сложным при найме экзотических специалистов типа мудрецов, шпионов, убийц и т.п. Такие таланты не могут быть найдены в каждом городе. Мудрецы живут только там, где они могут продолжать свои занятия, и где люди изучения оценены. Таким образом они имеют тенденцию жить в больших городах и центрах культуры, хотя они не всегда ищут там известности и славы. Осторожных расспросы среди просвещенных и богатых – это более эффективный способ найти мудрецов. Другие специалисты стараются себя вообще не рекламировать.

Герои, которые выпаливают, что они стремятся нанять шпиона или убийцу, скорее всего, получат больше, чем всего лишь поднятая бровь как реакция! Найм этих специалистов сам по себе должен быть приключением.

Например, Фьера Эльфийка решила, что она нуждается в услугах шпиона, чтобы разузнать действия ее главного соперника. Игрок, Карен, сообщает Данжон Мастеру, чего она хочет, приводя окольные колеса разума Данжон Мастера в движение. Данжон Мастер планирует грубое приключение и, когда он готов, сообщает Карен, что ее герой может начинать поиск.

Не зная, где начать (в конце концов, где нанимаются шпионы?), Фьера начинает частые и неприятные походы по грязным барам, стараясь скрыть свою истинную личность. Она оставляет небольшую монету хозяину постоялого двора и словом ее потребностей. Данжон Мастер готов к этому. Он подготовил несколько столкновений, чтобы делать поиск Фьеры более интересным. Имеются пьяные, но дружественные наемники, немного стоящие, темные таинственные незнакомцы, и продажные констебли, с которыми нужно иметь дело.

В конечном счете, Данжон Мастер имеет несколько мастерских персонажей, которые входят в контакт с Фьерой, заинтересованные работой. В тайне от игрока (или ее героя) Данжон Мастер решил, что один претендент в действительности шпион, посланный ее конкурентом, чтобы действовать как двойной агент! Таким образом, это не такой простой найм, на одно приключение, а потенциал для все больших и больших.

Еженедельная Заработная Плата

Как только претенденты прибыли (и игрок отклонил тех из них, кто кажутся неподходящими), проблема платы должна быть решена. К счастью, это несколько стандартизировано для большинства занятий.

В Таблице 65 приводятся различные отрасли и мастера и их плата при обычных обстоятельствах. Отталкиваясь от них, жалованье для других мастерских персонажей также может быть выведено. Заработная плата для солдат, из-за их высоко специализированной работы, внесена в список в Таблице 64.

Таблица 65:
Обычная Заработная Плата

Профессия	Еженедельная Заработная Плата	Ежемесячная Заработная Плата
Клерк	2 gp	8 gp
Каменщик	1 gp	4 gp
Чернорабочий	1 sp	1 gp
Плотник	1 gp	5 gp
Грум	2 sp	1 gp
Охотник	2 gp	10 gp
Посол или Должностное Лицо	50-150 gp	200-600 gp
Архитектор	50 gp	200 gp

Эти количества могут показаться низкими, но большинство нанимателей обеспечивает и другие выгоды своим наемникам. Соответствующая комната и стол ожидаются всеми, кроме обычных чернорабочих и более высоких должностных лиц. Попадающие в средний диапазон ожидают, что об этом позаботятся. Командировочные должны идти из кармана героя, как и любые исключительные изделия снаряжения или платья.

Важные наемники будут также ожидать подарков и возможно офисов, увеличивающих их доход. Солдаты ожидают быть выкупленными, если захвачены, и герой должен заменять их снаряжение, когда это необходимо, а также давать новых скакунов вместо потерянных в бою. Все эти дополнительные выгоды быстро складываются в приличную сумму. Кроме того, большинство действий намного более трудоемки, когда сравниваются с современными стандартами. Большее количество рабочих необходимо, чтобы исполнить данную работу. А большее количество рабочих означает, большие полные расходы и траты на каждого индивидуального рабочего.

Например, рассмотрите Таргаша в его замке. Он собрал должностных лиц, мастеров и солдат, которых, как он чувствует, он должен содержать из-за своего положения и чтобы защищать его маленькое владение. Они складываются следующим образом:

250 легкой пехоты	250 gp	1 мастер лучного дела	50 gp
50 тяжелой пехоты	100 gp	1 лучник	10 gp
100 длинных лучников	800 gp	1 мастер стрельник	30 gp
75 легкой конницы	300 gp	1 мастер охотник	10 gp
25 тяжелой конницы	250 gp	8 охотников	40 gp
1 мастер артиллерист	50 gp	10 грумов	10 gp
10 артиллеристов	40 gp	20 искусных слуг	
1 мастер инженер	150 gp	(Пекарь, повар и т.д.)	40 gp
1 мастер доспешник	100 gp	40 домашних слуг	40 gp
5 доспешников	50 gp	1 герольд	200 gp
1 мастер оружейник	100 gp	1 кастелян	300 gp
5 оружейников	50 gp		

Общее количество 2,970 gp в месяц

И эти затраты охватывают только заработную плату мастерских персонажей. Они не включают фонды, необходимые чтобы обеспечить провизию, обслуживать снаряжение, или расширять царство Таргаша (желание многих героев). В течение года, Таргаш в общем расходует по крайней мере 35,640 gp только на зарплату своим наемникам.

Обложение разумным налогом, примерно один золотой с каждой персоны и один или два серебряника с каждой головы домашнего скота, Таргаш должен иметь значительное число людей или животных в пределах границ своих владений или брать в долг! Добавление дохода таким образом становится серьезным основанием для приключения. Однако, даже мощные, приключенческие лорды часто находят себя вынужденными заимствовать, чтобы поддержать свои домашние хозяйства.

И эти затраты даже не начинают охватывать жалованье, требуемое любыми, чрезвычайно редкими наемниками в которых Таргаш может нуждаться. Шпионы и убийцы обычно требуют непомерную заработную плату от 5,000 на 10,000 золотых частей или больше. И они находятся в хорошем положении, чтобы избежать с этим неприятностей. Кроме факта, что не многие могут делать их работу, они могут также вынуждать нанимателя оплачивать ее через шантаж. Действие найма должно быть секретно, не только, чтобы не провалить дело, но и предотвращать героя от смущения, позора или еще чего похуже. Горе нанимателю, который попытается обмануть своего убийцу!

Другие могут также обратиться к такому шантажу. Наемники могут отказываться продолжать кампанию, пока они не будут оплачены должным образом (тактика, используемая кондотьери в Италии). Крестьяне, как известно, восставали. Гильдии могут отзывать в поддержке. Торговцы могут навсегда уйти торговать в другом месте. Все это служит как проверки и балансы для безудержной власти любого правителя от местного лорда до мощного императора.

Оруженосцы

Рано или поздно, все игроки обнаружат ценность оруженосцев. Однако, знание, что оруженосцы являются полезными и отыгрование их должным образом, не одно и то же. Неправильное использование и злоупотребление оруженосцами может быстро уничтожить почти все веселье и вызов кампании.

Как подчеркнуто в Руководстве Игрока, оруженосец - больше чем просто наемник, которым герой может распоряжаться. Оруженосец - это друг, наперсник и союзник героя. Если этот аспект NPC не подчеркнут и не сыгран хорошо, оруженосец быстро становится ничем не больше, чем картонным героем, лишая Данжон Мастера инструмента, который он может использовать, чтобы создать полную индивидуальность. Для Данжон Мастера, оруженосец это только инструмент, путь создания захватывающей истории для героев.

Как NPC Становится Оруженосцем

Не имеется никакого определенного времени, в которое герой приобретает оруженосца. Игра, и героем, и оруженосцем вместе более трудна чем только одним героем. Не каждый игрок будет готов к этому сразу же, так что Данжон Мастер должен управлять тем, как и когда игроки получают оруженосцев. Ждите, пока игрок не продемонстрирует способность к хорошему отыгрыванию роли своего собственного героя перед обременением его другим. Если игрок не принимает, по крайней мере, части ответственности за ролевую игру, оруженосец, как ценность потерян.

Не существует определенного способа приобрести оруженосца. Данжон Мастер должен использовать свое собственное суждение. Так как оруженосец - это друг, рассмотрите вещи, которые связывают друзей вместе. Обращение как с равным, помощь без ожидания награды, доверие, доброта, разделение тайны, и защита друг друга во время неприятностей - все это части дружбы.

Когда герой делает эти вещи для мастерского персонажа, между ними разовьются обязательства. Данжон Мастер может позволить игроку иметь все больший контроль над NPC, решая его действия, ролевые реакции, и развивая его индивидуальность. Поскольку игрок делает это, он начинает думать о мастерском персонаже почти как о другом герое. Когда игрок заботится о благосостоянии мастерского персонажа, как будто он для него обычный герой, с такими NPC можно обращаться как с оруженосцами.

Что Получает Игрок

Как только Данжон Мастер решает, что мастерский персонаж стал оруженосцем, он должен сделать две копии листа персонажа NPC, одну для себя и одну для игрока. Не все должно быть показано в копии игрока, Данжон Мастер может захотеть скрыть жизненные ценности, общее количество единиц опыта, специальные волшебные изделия или прошлое персонажа. Однако, игрок должен иметь достаточно информации для ролевой игры оруженосцем. Трудно управлять персонажем должным образом без такой основной информации как Сила, Интеллект, раса или уровень. Идеально, если игроку не придется спрашивать, Данжон Мастера, "А мой оруженосец может сделать это?"

Естественно, лист персонажа Данжон Мастера должен иметь полную информацию относительно оруженосца. Кроме того, лист Данжон Мастера также должен включать краткое описание оруженосца: внешность, привычки, особенности, индивидуальность и прошлое. Последние два пункта особенно важны.

Знание индивидуальности оруженосца позволяет Данжон Мастеру говорить, "Нет, ваш оруженосец отказывается делать это", зная причину этого. Проницательный игрок приобретает на этом и начнет играть оруженосца соответственно.

Небольшое прошлое позволяет Данжон Мастеру создавать приключения, которые растут из прошлого оруженосца. Злой незнакомец может прибывать, охотясь для него; его отец может оставлять ему таинственное наследство; его жена (или муж) могут появляться. Даже небольшая история лучше, чем ничего.

Оруженосец всегда должен иметь более низкий уровень, чем герой. Это предохраняет оруженосца от перемещения в центр внимания. Если оруженосец равен или больше в уровне, он мог бы стать таким же, или даже более важным, чем герой. Игрок мог бы пренебрегать своим собственным героем, как нежелательным результатом. Таким образом, если оруженосец достигнет равного уровня, он уйдет со службы у героя и отправится в свои собственные приключения. Это не подразумевает, что он исчезает навсегда. Он - все еще находиться в кампании, может все еще обнаруживаться периодически как Управляемый Данжон Мастером NPC, и может все еще рассматриваться другом героя.

Отыгрывание Оруженосцев

Игрок ответствен за действия оруженосца так же, как он управляет героем. Это - одно из преимуществ оруженосца перед наемником. Данжон Мастер должен вмешиваться только тогда, когда игрок злоупотребляет или игнорирует индивидуальность NPC.

Например, Фенрис, оруженосец, известный своим саркастическим и несколько само углубленным видом, был захвачен вместе с его мастером, Дрелбом халфлингом, бандой троллей.

Данжон Мастер (играющий троллей): "Ха! Мои братья и я собираемся зажарить одного из вас и позволить другому уходить! Так, кто хочет быть съеденным?"

Игрок: "Хорошо, ух ... Фенрис помнит сколько раз Дрелб, спас его жизнь. Он доброволец."

Данжон Мастер: " Хочет ли Дрелб сообщить троллям об этом? Фенрис очень расстроится, если это он."

Игрок: " Нет, нет! Сам Фенрис сделает это."

Данжон Мастер: "Уверен. Он думает относительно этого и, вы знаете, это не походит на реальное решение проблемы. Он наклоняется к Дрелб и говорит: "Вы всегда хотели сбросить нескольких фунтов, Дрелб."

Ясно, что бывают случаи, когда Данжон Мастер может вмешиваться и отменять решение игрока относительно оруженосцев. Имеются вещи, которые оруженосец просто не будет делать. Отношения, как предполагается, являются дружбой. Поэтому все, что вредит дружбе с оруженосцем, должно рассматриваться. Данжон Мастер должен думать относительно того, что он никогда не попросил бы у друга или того, о чем так называемый друг попросил бы его. Если это разрушило бы его собственную дружбу, это наверняка будет делать тот же самое в игре.

Например, оруженосцы не дают полезные волшебные изделия героям, и не стоят спокойно, в то время как другие забирают себе все ценности, и не берут на себя вину за вещи, которых они не делали, и не позволяют самостоятельно быть обманутыми. Любой, кто пробует делать эти вещи - явно не друг.

Оруженосцы, как правило, не продолжают приключения без их друга героя, если цель приключения не состоит в том, чтобы спасти героя от опасности. Они не подчиняются распоряжениям незнакомцев (или даже других героев), если их друг герой также не получает от них распоряжения.

Бухгалтерия Оруженосца

Когда оруженосец отыгрывается, это - ответственность игрока отслеживать любую информацию относительно оруженосца, которая не сохраняется секретной. Мало того, что это делает быструю игру немного более легкой для Данжон Мастера, это так же вынуждает игрока обращать внимание на своего оруженосца.

Среди вещей, которые игрок должен отслеживать: общее количество единиц опыта оруженосца. Оруженосцы зарабатывают единицы опыта в приключениях и могут продвигаться в уровне. Однако, так как они - не полные герои, они зарабатывают только половину опыта, который герой обычно получил бы.

Они также ожидают справедливую долю обнаруженных сокровищ, и волшебных изделий, если они существенно рисковали. Они ожидают ту же самую заботу и внимание, которые получает герой, когда они повреждены или убиты. Действительно это возможно для оставленного оруженосца, чтобы возвратиться как мстительный дух, и нанести ущерб тем, кто отказались от него!

Должностные Лица и Социальный Ранг

Некоторые мастерские персонажи доступны для найма; другие, из-за социального ранга или профессии, могут быть наняты только при специальных обстоятельствах; тем не менее, они могут только встречаться и, возможно, оказывать поддержку, но никогда не наниматься. Действительно герои не определены только профессией. Также, очень важен (а иногда и более важен) - это социальный статус мастерского персонажа.

Плотник крепостной более низкий, чем свободный пахарь, даже если его умения более сложны. Некоторые титулы предотвращают NPC от специфической карьеры. Король - это не шахтер или богатый драпировщик, он является королем.

Таблицы ниже показывают некоторые из различных типов мастерских персонажей, которые могут встречаться в социальных организациях. Каждая группа устроена от самого большого до наименее низкого, от самого могущественного к самому низкому. Данжон Мастер не должен чувствовать себя связанным только наемниками и солдатами, данным в Таблицах 60 и 64. Воображение, история и фантазия должны все вносить вклад в игру.

Таблицы показывают социальные и политические ранги для различных типов исторических культур, устроенных в спускающемся порядке важности. Каждая колонка описывает различную культуру.

Таблица 66:
Европейские Титулы

Общие	**Саксонские**	**Германские**
Император / Императрица	Король	Pfalzgraf
Король / Королева	Королевский Thegn	Herzog
Королевский Принц / Принцесса	Ealdorman	Margrave
Герцог/Герцогиня	Шериф	Граф
Князь / Княжна	Thegn	Waldgraf
Маркиз / Маркиза	Geneatas	Freiherr
Граф / Графиня	Cottar	Ritter
Виконт / Виконтесса	Gebur	
Барон / Баронесса	Bondman	
Баронет		
Рыцарь		
Крепостной		

Таблица 67:
Восточные Титулы

Русские	Турецкие	Персидские	Японские	Монгольские	Индийские
Царь	Султан	Падишах	Император	Кха-Хан	Махараджа
Великий Князь	Дей	Шах	Сиккен	Ильхан	Раджа
Князь Муж	Бей	Халиф	Сёгун	Оркхан	Наваб
Боярин	Башар	Визирь	Дайме	Хан	
Слуга	Паша	Эмир	Самурай		
Муж	Эмир	Шейх			
Дворянин	Малик				
Смерд					
Холоп					

Таблица 68:
Религиозные Титулы

Иерархия Церквей	Воинственные Ордена	Монашеский
Римский папа	Мастер Храма	Аббат
Кардинал	Сенешаль	Ризничий
Архиепископ	Маршал	Регент
Епископ	Командующий	Библиотекарь
Аббат	Drapier	Refectorian
Приор	Командующий Дома	Almoner
Монах	Командующий Рыцарей	Hospitaler
	Рыцарский Брат	Kitchener
	Сержант Соглашения	Cellarer
	Turcoplier	Infirmarian
	Подмаршал	Мастер Новичков
	Стандартный Предъявитель	
	Брат сержант	
	Сельский брат	
	Дежурный Больницы	
	Брат Слуга	

Титулы, Обязанности и Положения

Ольдермен: городское или городское должностное лицо
Эль - conner: Должностное лицо, кто проверяет и одобряет все эли и сидры
Anchorite: религиозный отшельник
Бейлиф: сержант или командующий охраны
Beadle: посыльный законных судов
Burgomaster: городское или городское должностное лицо
Судебный исполнитель: командующий охраны
Chamberlain: Надзиратель домашнего хозяйства, офиса или суда
В**есовщик:** Городское должностное лицо, кто проверяет веса(грузы) и меры торговцев
Констебль: командующий местной охраны
Councilor: городское или городское должностное лицо или советник суда
Таможенный агент: Один ответственный за сбор налогов на весь импорт и экспорт.
Судья: судья
Man-at-arms: гвардеец
Паж: Слуга дворянина
Прощающий: монах, кто продает прощения от церкви
Ректор: судья или хранитель тюрьмы
Маршал ректор: Военный судья (чиновник)
Поставщик: должностное лицо, ответственное за получение запасов для армии или дворянской свиты
Рив: староста деревни
Регент: правитель пока принц не достигнет совершеннолетия
Сержант: командующий единицы людей, типа охраны
Шериф: представитель короля для данной области
Человек резни: Должностное лицо, кто предписывает инструкции на мясниках в городке
Сенешаль: Хранитель назначенной обязанности, типа домашнего хозяйства
Сборщик налогов: Тот, кто собирает(забирает) налоги
Tronager: Наблюдатель пластинок(масштабов) в порте городка
Судья: должностное лицо, кто выносит решение споры между соседями
Лесничий: хранитель лесистых местностей дворянина и парков
Wardman: сержант или watchman
Watchman: охрана

Заклинатели

Может наступить время, когда герои почувствуют сильную потребность в специфическом заклинании или заклинаниях, к которым никто в их группе не имеет доступа. Возможно они должны оживить погибшего товарища, снять злые чары, или обеспечивать дополнительную защиту. Естественное решение состоит в том, чтобы найти мастерский персонаж

желающий и способный использовать заклинание. Это может создавать специальные трудности, и для игроков и для Данжон Мастера.

Обнаружение Заклинателя

Нахождение способного NPC - это первый шаг. Не все мастерские персонажи рекламируют свои способности; это особенно истинно в случае волшебников. Хвастовство, что он великий и мощный волшебник, может быть вредно для здоровья. Всегда есть быстрая молодежь, которая будет бросать тебе вызов. (Подобно Старому Западу, где всегда имелся кто-то нетерпеливый, чтобы бить самое быстрое оружие ...)

По этой причине, волшебники имеют тенденцию быть таинственными или, по крайней мере, тихими относительно своих способностей. Церкви, храмы и другие святые места имеют тенденцию быть лучшими местами, для обнаружения, так как клерики имеют некоторые обязательства для открытого объявления силы своего божества.

Убеждение NPC Помочь

Но то, что герои находят способного волшебника еще не все, все еще проблематично убедить NPC использовать желательное заклинание. Часто NPC даже не будет иметь готового заклинания, когда герои нуждаются в нем. В конце концов, не каждый день клерик, должен использовать заклинание оживления умершего. Он будет нуждаться минимум в дне только для того, чтобы оставаться и запомнить желательное заклинание.

Религиозные Различия: вера героев и этика религии мастерского персонажа может создавать даже большую проблему, чем готовность заклинания. Это весьма возможно для клерика, чтобы отказаться использовать заклинание, чтобы помочь "неверующему", "язычнику" или "еретику". Некоторые могут соглашаться, но только за счет пожертвования, службы или обращения. Немногие и редкие принимают всех и каждого, без того, чтобы его оценивать. Вообще, лучше искать услуги согласного клерика, чем идти к незнакомцу.

Деньги: Для некоторых клериков и большинства типов неклериков, использование заклинания – это больше вопрос финансов, чем философии. Если герои находят способного заклинателя, они должны быть готовы к тому, чтобы оплатить (и плата высока) его услуги. Для отчаянно необходимой службы, NPC попросит все, что имеется в карманах героев и заключит сделку соответственно.

Таблица 69 дает некоторую идею относительно затрат за различные заклинания. В любом случае эти затраты не фиксированы, и могут быть подняты (но редко понижены) по разнообразным причинам.

Таблица 69:
Затраты за Заклинания Мастерского Персонажа

Требуемое Заклинание	Минимальная Стоимость
ESP	500 gp
Астральное Заклинание	2,000 gp за персону
Благословение	*
Взрывчатые Руны	1,000 gp
Волшебный Замок	50 gp за каждый уровень заклинателя
Ворота	*
Восстановление	*
Говорить с Мертвым	100 gp за каждый уровень заклинателя
Желание	50,000 gp **
Заклинания Обнаружения (любое)	100 gp
Заколдовать Изделие	20,000 gp плюс другие заклинания
Замедление Действия Яда	50 gp
Защита от Зла	20 gp за каждый уровень заклинателя
Землетрясение	*
Золото Дураков	100 gp
Идентификация	1,000 gp за излеченную единицу
Изменение Плана	*
Искупление	*
Истинное Наблюдение	5,000 gp
Коммуникация	*
Контакт с Другим Планом	5,000 gp + 1,000 за вопрос
Лечение Болезни	500 gp
Лечение Критического Ранения	40 gp за излеченную единицу
Лечение Легкого Ранения	10 gp за излеченную единицу
Лечение Серьезного Ранения	20 gp за излеченную единицу
Лечение Слепоты	500 gp
Лечение	50 gp за излеченную единицу
Магический Рот	300 gp
Массовое Обаяние	5,000 gp
Нахождение Пути	1,000 gp
Невидимость	500 gp
Невидимый Призрак	5,000 gp
Требуемое Заклинание	**Минимальная Стоимость**
Нейтрализация Яда	100 gp
Непрерывный Свет	1,000 gp
Огненная Ловушка	500 gp
Ограниченное Желание	20,000 gp **
Оживление Умершего	*
Охранная Надпись	100 gp за каждый уровень заклинателя
Очаровать Существо	1,000 gp

Перевоплощение	*
Понимание Языков	50 gp
Постоянство	20,000 gp **
Предзнаменование	200 gp
Предложение	600 gp
Предсказание	500 gp
Просьба	*
Рассеяние Магии	100 gp за каждый уровень заклинателя
Регенерация	20,000 gp
Символ	1,000 gp за каждый уровень заклинателя
Снять Проклятие	100 gp за каждый уровень заклинателя
Телепорт	2,000 gp в персону
Узнавание Легенды	1,000 gp
Управление Погодой	20,000 gp
Читать Магию	200 gp
Языки	100 gp
Ясновидение	50 gp за каждый уровень заклинателя

* Это заклинание обычно используется только для таковых подобной веры или веры. Даже тогда оплата или служба может требоваться.
** Некоторая исключительная служба будет также требоваться героя

Вообще, затраты на покупку заклинания таковы, что гораздо дешевле для кого-то в партии изучить это заклинание. Вообще, наемному использованию заклинателей NPC нужно препятствовать всякий раз, когда это возможно. Герои, как предполагается, стоят перед их собственными вызовами!

Волшебные Изделия NPC

Если герои имеют дерзость, чтобы попросить NPC (не наемников или оруженосцев) исчерпать ценные волшебные изделия или заряды для них, они получат очень холодную реакцию. Рассмотрите, как часто герои продают или отдают магические изделия, которые они находят в течение своих приключений. Мастерские персонажи будут иметь примерно ту же самую вероятность продажи (или предоставления!) мощной магии. Предложение покупать заряд посоха лечения просто оскорбительно. Отрицательная реакция мастерского персонажа не будет улучшаться в соответствии с предложением.

Индивидуальность

Больше чем то, что они могут делать, сколько они стоят, или как они лояльны, мастерские персонажи, живые только тогда, когда они имеют лица. Плохо сыгранный, мастерский персонаж легко может быть уменьшен до простой колонки чисел, заклинаний, снаряжения, и автоматически реагирующего ролевого автомата. Яркие мастерские персонажи - это намного больше чем это. Эти персонажи, развитые и оживленные Данжон Мастером, - полны. Они имеют причуды, положительные черты, ненависть, привычки, амбиции и желания. Так или иначе они горят и остаются в воображении игроков

Некоторые Данжон Мастера имеют естественно способность создавать таких персонажей в нужный момент, импровизируя, когда это необходимо. Это - редкий подарок, и не все им обладают. Однако это не подразумевает, что любой Данжон Мастер не может создавать хороших NPC. Все что требуется - это небольшое усилие.

Простое Создание NPC

Имеются несколько сокращенных методов, которые могут использоваться, когда отыгрываются мастерские персонажи, которые имеют только краткие характеристики "walk-ons" и "камеи" ролевого приключения.

Черты Характера: Данжон Мастер может выбирать некоторую специфическую черту характера: трусость, жадность, оптимизм, точность, или преувеличивать и развивать ее до чрезвычайности. Это наиболее эффективно для создания смешной (или расстраивающей) ситуации.

Физические Черты: особенная физическая черта: лысина, плохие зубы, хрипение и т. д. может быть подчеркнута. Это помогло бы отпечатать внешность мастерского персонажа в умах игроков, что особенно полезно, если герои описали или находят этого мастерского персонажа снова.

Привычки: Подобно физическим чертам, простые привычки: чешет в затылке, рвет бороду, смотрит на небо при разговоре, или бормотание - могут использоваться. Данжон Мастер может фактически составить из этих простых привычек таблицу, добавляя визуальный элемент при отыгрывании.

Важные Мастерские Персонажи

Для очень важных мастерских персонажей, наемников и оруженосцев, Данжон Мастер нуждается в большем, чем одна особенность характера. Высказывание, что наемник является жадным - не достаточно. Это не выделяет его из всех других жадных NPC, что встретились герою.

Возможно, он борется, пытаясь, справится со своей естественной жадностью из лояльности. Его может бросать в холодный пот или возбуждать, когда герой случайно соблазняет его. ("Здесь, привязана моя лошадь, и я иду, посмотреть, что там за шум.") Он останется лояльным, или его базовая природа возобладает над ним? Ответ на этот вопрос должен получится через ролевую игру.

Несколько вопросов подобных этому и несколько сыгранных ответов проявят истинный характер мастерского персонажа. И если Данжон Мастер внимателен к индивидуальности мастерских персонажей, игроки также изучат и узнают их характеры.

Создание Индивидуальности NPC: Лучший способ создать индивидуальность состоит в том, чтобы использовать то что кажется правым и не волноваться относительно тщательного создания фона и объяснения характера. Данжон Мастер должен делать осторожные примечания относительно каждого главного NPC, добавляя к нему все больше деталей с каждой сессией игры. После нескольких сессий, NPC получит полный характер и индивидуальность, которая проявлялась понемногу в течение игры.

Альтернативно, Данжон Мастер может готовить индивидуальность заранее. Это просто означает, что он готовит некоторые примечания прошлого прежде, чем он начинает играть этого персонажа. Это полезно для мощных злодеев и важных должностных лиц. Однако, в течение игры, Данжон Мастер должен быть достаточно гибок, чтобы изменить любую часть характера мастерского персонажа, которая не работает.

В процессе создания мастерских персонажей помогает Таблица 70, содержащая список различных типов отношений, тенденций и привычек. Они организованы в главные черты, с подобными характеристикам, сгруппированным под каждой.

Данжон Мастер может выбирать главную черту и любые соответствующие характеристики; он может беспорядочно определять главную черту (бросая 1d20) и выбирать соответствующие характеристики; или он может беспорядочно определять все (1d20 для главной черты, процентные кубики для характеристик).

Например, Данжон Мастер беспорядочно решает, что наемник небрежен, и выбирает беспечен из этой подгруппы а затем выбрасывает для дополнительной характеристики, получая веселье. Конечный результат является несколько легкомысленной, счастливой, идет удача персоной.

Эта таблица помогает поощрить воображение Данжон Мастера, хотя она может использоваться и для того, чтобы создать полностью случайные лица. Однако, случайные методы часто ведут к запутывающей и по-видимому невозможной комбинации! Если результат кажется полностью невозможным или неиграбельным, не используйте его просто, потому что, так выпали кубики. Всякий раз, когда это возможно, Данжон Мастер должен сам определить индивидуальность NPC!

Таблица 70:
Общие Черты

Бросок Кубика 1 (D20)	Общая Черта	Бросок Кубика 2 (D100)	Определенная Черта
1	Спорщик	01	Говорливый
		02	Вспыльчивый
		03	Упрямый
		04	Педантичный
		05	Антагонистический
2	Высокомерный	06	Надменный
		07	Элитарный
		08	Гордый
		09	Невежливый
		10	Отстраненный
3	Капризный	11	Вредный
		12	Импульсивный
		13	Чувственный
		14	Непочтительный
		15	Сумасбродный
4	Небрежный	16	Беспечный
		17	Рассеянный
		18	Мечтательный
		19	Испытывающий недостаток здравого смысла
		20	Нечувствительный
5	Храбрый	21	Храбрый
		22	Малодушный
		23	Застенчивый
		24	Бесстрашный
		25	Подобострастный
6	Любопытный	26	Любознательный
		27	Любопытный
		28	Интеллектуал
		29	Проницательный
		30	Остроумный
7	Требовательный	31	Взыскательный
		32	Строгий
		33	Резкий
		34	Пунктуальный
		35	Командирский

Бросок Кубика 1 (D20)	Общая Черта	Бросок Кубика 2 (D100)	Определенная Черта

8	Дружественный	36	Доверчивый
		37	Мягкосердечный
		38	Прощающий
		39	Спокойный
		40	Сострадательный
9	Жадный	41	Скупой
		42	Расчетливый
		43	Жадный
		44	Прижимистый
		45	Бережливый
10	Щедрый	46	Щедрый
		47	Расточительный
		48	Экстравагантный
		49	Добрый
		50	Благотворительный
11	Капризный	51	Мрачный
		52	Угрюмый
		53	Маниакальный
		54	Раздражительный
		55	Мстительный
12	Наивный	56	Честный
		57	Правдивый
		58	Невинный
		59	Легковерный
		60	Провинциал
13	Упрямый	61	Фанатичный
		62	Смещенный
		63	Ограниченный
		64	Неистовый
		65	Закостенелый
14	Оптимистический	66	Веселый
		67	Счастливый
		68	Дипломатичный
		69	Приятный
		70	Безрассудный
15	Пессимистичный	71	Фаталистический
		72	Угнетенный
		73	Циничный
		74	Саркастический
		75	Реалистичный
16	Тихий	76	Лаконичный
		77	Мягко-говорящий
		78	Скрытный
		79	Самоуглубленный
		80	Мышиный
17	Трезвый	81	Практичный
		82	Уравновешенный
		83	Тупой
		84	Почтительный
		85	Тяжелый
18	Подозрительный	86	Коварный
		87	Параноидальный
		88	Осторожный
		89	Обманчивый
		90	Возбужденный
19	Нецивилизованный	91	Некультурный
		92	Невоспитанный
		93	Варварский
		94	Непристойный
		95	Грубый
20	Сильный	96	Жестокий
		97	Садистский
		98	Безнравственный
		99	Ревнивый
		00	Воинственный

Другие Характеристики NPC

Конечно, мастерские персонажи – это не только лица и черты характера. Каждый мастерский персонаж, подобен герою, и имеет способности и уникальную физическую внешность. Однако, выбирая мастерских персонажей из всего диапазона человечества (и некоторых фентезийных рас, также!), никакие таблицы не даются, чтобы заполнить эти детали. Несколько таблиц просто не могут отразить огромное разнообразие всего игрового мира.

Кроме того, физическая внешность и способности должны быть определены потребностями истории, а не случайным выбором. Если герои имеют дело с хозяином гостиницы, NPC должен быть обычной персоной, а не мощным членом класса. Кроме того, он должен действовать, одеваться и вести себя подобно хозяину гостиницы. Поэтому, Данжон Мастер мог бы решать, что хозяин гостиницы жирен и красен, болтлив, без исключительных характеристик.

С другой стороны, если герои встречаются с таинственным незнакомцем, характером большой силы. Здесь, Данжон Мастер решает, что сама внешность незнакомца излучает мощную харизматическую ауру. Счет Обаяния незнакомца -

исключительно высок. Чтобы делать NPC даже более внушительным, Данжон Мастер назначает его класс и настоящий высокий уровень.

В обоих примерах выше, Данжон Мастер решил то, какой эффект он хотел бы получить от мастерского персонажа и создал характер вокруг этого.

Каждый аспект мастерского персонажа - это инструмент для Данжон Мастера. Некоторые весьма очевидны, другие могут возникать лишь в специальных случаях. Ниже приведены некоторые из областей, которые Данжон Мастер может использовать, чтобы создать отличительный характер. Некоторые наглядные слова приведены для каждой области, чтобы поощрить воображение. Хороший тезаурус может обеспечивать даже большее количество прилагательных, полезных для описания характера.

Игровая Информация: Класс (если он есть), уровень (если он есть), раса, жизненные ценности.

Возраст: древний, детский, ветхий, пожилой, средних лет, патриархальный, средний, почтенный, юный.

Рост: древко боба, гигантский, неповоротливый, долговязый, каланча, карлик, короткий, маленький, приземистый, высокий, крошечный, тонкий.

Вес: широкоплечий, жирный, изможденный, тучный, пухлый, бочкообразный, полный, чучело, тощий, стройный, тонкий, статный, крепкий.

Волосы: лысый, плешивый, цвет (любой), подрезанный, вьющийся, измочаленный, скользкий, серел, львиный, мягкий, "соль и перец", редкий, прямой, толстый, тонкий, волнистый, достиг максимума, проволочный.

Манера речи: акцент, затаивший дыхание, свежий, гортанный, высокий, шепелявый, громкий, носовой, медленный, писклявый, заикание, хрипящий, плаксивый.

Лицевые характеристики: бородатый, зубастый, точеный, самка-глазый, прекрасно-показанный, красный, редкозубый, изумленный взгляд-глазый, серел, с оттопыренными ушами, рябой, нос мопса, румяный, травмированный, тонкогубый, беззубый, обветренный, морщинистый.

Конечно, имеются тысячи возможных аспектов NPC, которые могли также использоваться: цвет кожи, высота, поведение, походка и цвет глаз только еще несколько. Иногда это полезно для Данжон Мастера, чтобы делать список из всех слов, которые он может придумать при описании персоны. Как только такой список сделан, Данжон Мастер может держать его с игровыми примечаниями, готовым к использованию в любое время, когда он должен быстро охарактеризовать мастерский персонаж.

Мораль

Начиная с мастерских персонажей, даже оруженосцы, как предполагается, являются уникальными лицами, они не по рабски послушны или привязаны к героям. Таким образом, мастерские персонажи, связанные с героями любым способом должны иметь моральную оценку. Эта оценка только для использования Данжон Мастером и всегда сохраняется тайной от игроков.

Моральная оценка мастерского персонажа зависит от его позиции, его индивидуальности, качества его обработки, и героя. И оруженосцы и наемники, имеют базовую мораль которая затем может быть изменена множеством факторов.

Базовая мораль для оруженосцев - 12, а для наемников - 10. Модификаторы к базовой морали даются в Таблице 71 ниже и в Таблице 50.

Таблица 71:
Постоянные Моральные Модификаторы

Фактор	Модификатор
Мастерский Персонаж - Законный *	+1
Мастерский Персонаж - Добрый	+1
Мастерский Персонаж - Злой	-1
Мастерский Персонаж - Хаотик *	-1
Мастерский Персонаж - Другой Расы Чем Герой	-1
Мастерский Персонаж был с героем в течение одного года или больше	+2

* Эти модификаторы также появляются на Таблице 50. Не применяйте их дважды.

Мастерский персонаж должен бросить проверку морали, когда боевые правила призывают к этому (см. "Мораль" в Главе 9). В боевых ситуациях, NPC, который терпит неудачу в моральной проверке, отступит или будет бежать, как отмечено в Главе Бой. Данжон Мастер может требовать других проверок, когда он чувствует их необходимость.

Моральные проверки также происходят, когда мастерские персонажи стоят перед искушением. Неудавшийся бросок означает, что мастерский персонаж не устоял перед искушением. Обратите внимание, что искушение может принимать других много форм, чем прямые взятки. Возможность восстановить справедливость, нанести ответный удар ненавистному нанимателю, работа за реальную веру, или месть за долгое недовольство – все это формы искушения.

Для таких тонких форм искушения, реакция мастерского персонажа не может быть немедленно очевидна для героев. Мастерский персонаж может покидать их в то время, когда он особенно необходим, шпионить за героем, отнимать у героя некоторое ценное изделие, пытаться убить героя, или непосредственно предавать героя его врагам. В действительности, он может остаться на службе у героя в течение долгого времени после того, как проверка потерпела неудачу, ожидая возможности ударить.

Быстрое Создание Мастерских Персонажей

Создание полного мастерского персонажа с историей, уникальными физическими характеристиками, чертами индивидуальности, умениями, оценками морали, и так далее, отнимает слишком много времени то, чего Данжон Мастер не может себе позволить в середине игровой сессии. К счастью, имеются быстрые пути обойти эту проблему. Используя их, Данжон Мастер может создавать NPC на месте без того, чтобы замедлить игровую сессию.

1. Создайте только то из характера, что игроки могут увидеть в игре. Прежде всего, Данжон Мастер никогда не должен создавать больше того, в чем он нуждается. Быстрая ролевая игра - большая работа и не имеется никакой потребности делать больше работы, чем это необходимо.

Если NPC - лишь хозяин гостиницы или грум или кузнец, Данжон Мастер не нуждается в характеристиках, навыках, или детальных списках снаряжения. Все, в чем он действительно нуждается - это физическое описание и индивидуальность.

Когда герои сталкиваются с враждебным файтером, индивидуальность не так уж важна. В этом случае все, что необходимо - это уровень, Сила, оружие и Армор Класс.

2. Создайте и используйте запасных персонажей, но не позволяйте им доминировать. И хотя это прекрасно иметь каждого хозяина гостиницы, кузнеца и грума, со своей собственной индивидуальностью, это требует слишком много работы от Данжон Мастера. Некоторые Данжон Мастера достаточно быстрые и достаточно творческие актеры, чтобы делать это без проблем; другие - нет. Не имеется ничего неправильно в наличие стандартного или запасного владельца магазина или крестьянина.

Если NPC неприметен или незначителен, детальная и интригующая ролевая индивидуальность может даже стоять на пути истории! Игроки могут запомнить этого персонажа и возможно забывать более важных. Они могут решить, что этот незначительный персонаж важен для сюжета. В некотором смысле, создание Данжон Мастера украло сцену.

Однако балансирование главных и незначительных персонажей не так легко. Если все незначительные NPC - это запасные персонажи, игра, в конечном счете, станет унылой и скучной. Игроки начнут злиться, встречая все тех же раздражительных старых крестьян или жадных и подозрительных хозяев гостиниц.

3. Создавайте, все постепенно. Данжон Мастер может начинать не с чего больше чем с идеи, на что он хочет, чтобы NPC был похож и затем экспромтом опишите индивидуальность и характер во время игры. Это позволит вам создавать персонажа, который взаимодействует с воображением игроков, так как Данжон Мастер реагирует на их предложения и действия.

Однако, Данжон Мастер, который делает это, должен быть осторожен, чтобы быть последовательным. Это может быть трудно, так как он делает все это на лету. Он должен убедиться, что оставил примечания о том, что каждый NPC делает, чем он становится, и как он развивается. Этим путем NPC может оставаться тем же самым в каждой игровой сессии.

4. Делайте предварительную работу перед и после игровых сессий. Если Данжон Мастер знает, что герои собираются встречать специфического NPC, он должен, по крайней мере, делать некоторые основные примечания относительно его характера перед началом игры. Это могут быть только несколько каракулей относительно индивидуальности, но это, по крайней мере, обеспечит отправную точку.

После игровой сессии, Данжон Мастер должен дополнить эти примечания, расширяя их тем, что произошло в этой сессии. Если эти примечания поддерживаются и регистрируются, мастерские персонажи могут быть снова найдены, и Данжон Мастер будет иметь все меньше и меньше работы, которую необходимо делать каждый раз. Со временем, важные мастерские персонажи, снабжаются характерами, и импровизированные столкновения будут иметь уникальные лица и истории. Это обогащает игру для каждого и делает игру этого Данжон Мастера намного лучше, чем просто следующий парень.

Глава 13:

Видимость и Свет

Способность ваших героев видеть что-либо, и их способность замечать то, что происходит вокруг, важна для AD&D игры. Герои, неспособные видеть монстров имеют противную тенденцию, быть удивленными. Герои, топающие через лес с факелами, имеют тенденцию раскрывать свое положение, делая трудным попытку удивить других. По этим и другим причинам, вы всегда должны принимать во внимание видимость и световые источники при отыгрываниии приключений.

Эффекты Световых Источников

Типы освещения и их радии даются в Руководстве Игрока. Однако, они представляют только самые основные эффекты светового источника. Однако имеются и другие эффекты света, которые невозможно легко определить количественно или по простым таблицам.

Заметность

Если герои используют свет, чтобы найти свой путь, существуют некоторые побочные эффекты: они не только видят сами, но и сами могут быть замечены. В этом случае невозможно спрятать свет. Герои, использующие свет, чтобы найти путь могут наблюдаться существами даже вне диапазона их собственного света. Так как световой источник освещает область вокруг героев, это делает их видимыми людям или существам на обычном диапазоне видимости наблюдения. Радиус светового источника в этой ситуации не фактор.

Например, на плоской равнине, мародерствующая партия орков легко могла бы увидеть свет огня и силуэты героев, даже в 1,500 ярдах. Действительно, так как яркость огня настолько отлична от окружающей темноты, свет был бы виден даже на больших диапазонах, хотя и без деталей. Если герои, использующие световой источник не предпринимают специальных мер (например, ставя охрану в темноте), они не могут удивлять существа, которые могут видеть свет их огня, факела или фонаря.

Существа и Источники Света

Световые источники, особенно огонь, имеют тенденцию или привлекать или прогонять существа. Дикие животные имеют тенденцию избегать огней и пожаров, особенно если охотники частые гости в области. С другой стороны, животные, которые охотятся на героев (или их лошадей) будут привлечены к огню. Они знают, что огонь это источник продовольствия.

Интеллектуальные существа всегда осторожно приближаются к световому источнику. Дружественные NPC не знают, приближаются ли они к лагерю друга или противника. Враждебные NPC аналогично подберутся так близко, как только они могут без того, чтобы показать себя, чтобы изучить силу и численность врага. Только несколько NPC, желая избежать всех опасностей, бегут при виде огня, в противоположном направлении.

Световые Уловки и Ловушки

Иногда огонь или световой источник может использоваться интеллектуальными существами как диверсия или ловушка. Одна уловка - это создать огонь, а затем поставить лагерь далеко от него. Огонь привлекает то, что, вероятно, обитает в области, давая героям шанс напасть из засады на неосторожных. Это любимая тактика очень злых и воинственных рас типа орков, медвежатников, гоблинов и бандитов. Это также уловка, используемая авантюристами, чтобы отвлечь монстров подальше от их реального лагеря, хотя это несколько опасно.

Так как огни часто используются, чтобы определить размер и возможную силу врага, тупые существа и возбужденные герои могут быть испуганы созданием большого количества походных костров в области. Враг, посчитав эти огни, решит, что здесь имеется огромный сильный лагерь и станет достаточно испуганным, чтобы уехать. В действительности, каждый огонь мог бы иметь, единственного человека или орка, поддерживающих его.

Хотя радиус светового источника ограничен диапазоном, на котором герой может эффективно видеть, используя этот источник, это - не абсолютное ограничение. Свет не заканчивается там, как будто он упирается в кирпичную стену. Вне радиуса света, все еще будут мерцать тени, отражения в глазах, и возможно блики металла. И некоторые из них не могут быть ничем больше, чем сверхактивное воображение героев, но другие могут быть реальными угрозами! Данжон Мастер может использовать этот фактор неизвестности как инструмент, чтобы создать волнение в его игре.

Инфровидение

Имеются два определения инфровидения, которые могут использоваться в AD&D Игре. Первое простое, но испытывает недостаток деталей. Оно, однако, совершенно адекватное определение для тех, кто не хотят беспокоиться сложностями инфровидения. Второе, необязательное определение, добавляет другой уровень детализации к игре. Это позволяет Данжон Мастеру создавать специальные ситуации, в которых функция инфровидения становится важной, но требует, чтобы Данжон Мастер отслеживал большое количество правил и большее количество деталей.

Стандартное Инфровидение

Самое легкое определение инфровидения - то, что оно позволяет персонажам видеть в темноте. Ничто больше не говориться относительно того, как оно работает - оно просто работает. Персонажи не видят в инфракрасном спектре, или "видят" высокую температуру, или еще что-нибудь. Они только видят в темноте так ясно, как они делают это при обычном свете. Однако, так как это - несколько волшебная сила, диапазон не такой же, как у обычной видимости: способность инфровидения действует только на 60 футов. Вне этого диапазона позволяется только обычная видимость.

Необязательное Инфровидение

Это определение намного более научно и точно в том, что мы знаем о физических свойствах реального мира. Его преимущество, это определение делает инфровидение, сильно отличающимся от обычного зрения, с его собственными силами и слабостями. Из неудобств, оно предоставляет некоторое количество научной точности (со всеми его осложнениями) в фентезийный мир.

Согласно этому определению, инфровидение - это способность к ощущать, или "видеть" высокую температуру. Лучшее сравнение - это тепловое оборудование отображения, используемое сегодня вооруженными силами многих наций. Это специальное чувство ограничено 60-футовым диапазоном. В пределах этого диапазона, герои могут видеть степени высокой температуры, излучаемой объектом как пылающая капля, переведенная в цвета подобно термограмме.

Если это определение используется, имеются несколько вещей, которые должны иметься в виду. Первое это то, что большие источники высокой температуры временно ослепят персонажей с инфровидением так же, как взгляд на яркий свет ослепляет с обычное зрение. Таким образом, пытающиеся использовать инфровидение должны делать усилие, чтобы избежать непосредственно смотреть на огни или факелы, или их собственные, или врага. (Свет от волшебных изделий не излучает существенную высокую температуру.) Второе, Данжон Мастер должен быть готов заявить, насколько горячи различные вещи. Литеральная интерпретация правила означает, что персонажи не будут способны отличить пол от стен в большинстве подземелий. Так как, в конце концов, они имеют одну и ту же температуру.

Также Данжон Мастер должен быть готов решить, имеют ли двери подземелья другую температуру (или излучают высокую температуру по-другому), чем каменные стены. Камень разного цвета или вида излучает высокую температуру по-другому от тех, что вокруг него? Чернила страницы светятся достаточно по-другому от бумаги, которая будет замечена? Вероятно, нет. Персонаж может отличить орка от хобгоблина, или человека? Большинство существ имеет подобную "тепловую основу" - несколько нечеткие капли. Они не исходят различной температурой и даже если они делают это, инфровидение редко столь остро, чтобы регистрировать различия в несколько градусов.

Убедитесь, что вы понимаете эффекты, этого необязательного определения инфровидения и опасности в обеспечении научной точности к фентезийной игре. Создавая определенное определение того, как оно работает, Данжон Мастер приглашает своих игроков применять логику к определению. Проблема в том, что это - игра фантазии, и логика не всегда нужна или даже желательна! Так, знать, что необязательное определение может кончаться очень странными ситуациями, все, потому что логика и наука применяется к чему-то что, не логично или не научно.

Другие Формы Зрения

Если необязательное определение инфровидения используется, Данжон Мастер создал прецедент для использования научных законов, чтобы объяснять способность. Некоторые люди, обсуждая, что имеются визуальные органы, которые могут очевидно видеть в инфракрасном спектре (использование инфровидения), также приведут доводы в пользу других форм зрения, способного видеть в других диапазонах спектра. Они могут быть включены, если Данжон Мастер желает этого. Однако, перед добавлением их к своей игре, Данжон Мастер должен лучше разобраться в правилах и, возможно, в физике.

Например, что видел бы персонаж или существо с ультразрением (способность видеть в ультрафиолетовом спектре)? Наши глаза видят объекты из-за видимого света, который отражен от объектов (если бы не несколько объектов, типа солнца, лампочек, огней и т.д., которые испускают достаточно видимого света для нас, чтобы их видеть). Инфровидение использует высокую температуру (инфракрасная) энергия, испускаемую объектами, так как почти все испускает инфракрасную энергию. Проблема с инфровидением состоит в том, что много объектов, типа обычного оружия и камней, без внутренних источников высокой температуры, являются той же или примерно той же температуры, как их окружение и таким образом почти неотличим от этой среды при использовании инфровидения. Ультразрение (и зрение, использующее рентген, гамма лучи или радиоволны) бесполезно так как, только звезды и несколько других астрономических объектов испускают существенное количество энергии в этих областях электромагнитного спектра. Вся пустошь кажется однородно черной с этими формами зрения, кроме нескольких объектов в небе.

Темнота

Рано или поздно герои оказываются в темноте. Обычно они пробуют избежать этого, но умные Данжон Мастера и глупые игроки очень умело вызывают это. Возможно, кобольды захватили героев без всех их вещей; возможно герои забыли взять достаточно факелов. Безотносительно от причины, без инфровидения, герои переносят, и физические, и психологические эффекты темноты.

Целью этого обсуждения "темнота" - означает любое время, когда герои страдают от ограниченной видимости. Таким образом, данные здесь правила, применяются одинаково хорошо, когда герои затронуты заклинанием темноты, находятся в густом тумане, безлунной ночью, или даже с завязанными глазами.

Так как не возможно видеть что-нибудь в темноте, безопасная норма передвижения ослепленных героев немедленно замедлена до 1/3 обычной. Более быстрое движение требует проверки Ловкости (см. Главу 14: Время и Движение). Герои также переносят -4 штраф в Силе Атаки и инстинктивных защитах. Их Армор Класс на четыре худший чем обычный (до предела 10). Связанные со зрением премии повреждения (удар в спину, и т.д.) отменяются. Однако, темнота не всегда абсолютна, и те Данжон Мастера, которые желают делать различия между различными уровнями темноты, могут использовать Таблицу 72.

Навык боя в темноте может уменьшать эффекты сражения в темноте, как объяснено в описании навыка в Руководстве Игрока.

Таблица 72:
Необязательные Степени Темноты

Условия	Штраф Силы Атаки	Премия повреждения	Инстинктивная Защита	АС Штраф
Лунный свет (Умеренный туман)	-1	Нормальная	-1*	-0
Звездный свет (Никакой лунный или плотный туман)	-3	1/2 Нормальной	-3*	-2
Полная темнота (Заклинание, неосвещенное подземелье или пещера)	-4	Отменена	-4	-4

* Модификатор инстинктивной защиты применяется только к случаям уклонения и инстинктивным защитам уклонения.

Невидимость

Невидимость - очень полезный инструмент, и для героев, и для Данжон Мастеров. Умело использованная, она может создавать неожиданности и неожиданные столкновения. Однако, невидимость требует осторожного применения со стороны Данжон Мастера, чтобы не происходили ситуации, которые могут разбалансировать сценарий или кампанию.

Во-первых, невидимое существо невидимо для всех, включая и самого себя. Это обычно не такая уж большая трудность; большинство существ знает свое собственное тело и не должно видеть свои ноги, чтобы идти и т.п. Однако, при попытке детальных действий (например, отрывание замка или вставке нитки в иглу), невидимые персонажи имеют серьезные проблемы, перенося -3 (или -15%) штраф к их шансу успеха. Это не применяется, к использованию заклинания.

Во вторых, невидимые персонажи невидимы, и друг для друга, и для противника. Если осторожность не применена, видимая персона может легко наткнуться на невидимого компаньона. Вообразите файтера, машущего мечем в то время, как он понимает, что он не знает, где добрый старый невидимый Мерлин стоит! Проблема даже усугубляется, если имеется группа невидимых героев, натыкающихся друг на друга, и падающих (невидимо) один на другого, все, потому что никто не может видеть остальных. Это внезапно стало бы подобно наличию полной комнаты людей играющих в игру "прикрепить хвост ослу"!

Обнаружение Невидимых Существ

Невидимые существа и вещи не обнаружимы обычным зрением или инфровидением. Они не создают никакого существенного искажения или дымки, которая может быть замечена. Однако невидимые существа не полностью необнаружимы. Во-первых, вещи все еще цепляются за них. Мука, брошенная в воздух полезна для этой цели, хотя это может быть легко закрыто, отмыто или отогнано. Во вторых, они не оставляют невидимые следы. Снова, мука на полу - это хороший способ определить движение невидимых существ.

Эффекты определенных окружающих сред более тонкие. Туман и дым не показывают невидимых существ. Дым и туман заполнены водоворотами и завихрениями, предотвращая существо от обнаружения. Невидимые существа, полностью погруженные в жидкость также скрыты; не имеется никакого полого места или "воздушного пузыря" чтобы показать присутствие существа. На поверхности, невидимый пловец может быть замечен только, как необычное искажение волн.

Невидимые существа не автоматически бесшумны. Невидимый файтер в латах все еще звенит и грохочет, когда он перемещается, отлично опознаваясь большинством существ. Они все еще имеют аромат, так что существа с острым обонянием могут учуять их. Действительно, слепые или почти слепые существа не затронуты невидимостью.

Обнаружение магии показывает только присутствие чего-то волшебного без того, чтобы точно определить точно, что это. Таким образом, оно не может использоваться как замена заклинания обнаружение невидимок. Кроме того, в то время как фактический световой источник может быть невидим, свет, исходящий от него - нет. Это может показать местонахождение невидимого персонажа.

Когда Данжон Мастер думает, что имеется незначительная, но достаточная причина для существа, чтобы обнаружить невидимого персонажа, инстинктивная защита против заклинания должна быть сделана (тайно, если Данжон Мастер проверяет ее для героя). Незначительная причина могла бы быть странным ароматом, небольшим шумом, объектом, который исчез, а вроде не должен бы, или странная реакция другой персоны (кто-то был отодвинут, пинался, натыкался и т.д. на невидимого персонажа). Такую инстинктивную защиту нужно позволить для каждого нового случая. Волк стал бы настороженным, когда он обнаружил странный аромат, затем вскоре после этого, он услышал треск палки, и наконец последний шанс, когда персонаж вытянул свой меч из ножен. Кроме того, острота чувств существа и его общий интеллект может увеличивать или уменьшать частоту проверок, по усмотрению Данжон Мастера.

Если подозрительное существо или персонаж выбрасывают успешную инстинктивную защиту, он обнаруживает некоторый маленький признак присутствия невидимого противника. Он знает его общее местонахождение, но не его точное положение. Он может нападать на него с -4 штрафом на своем шансе попадания. Если проверка терпит неудачу, существо, или персонаж не осознает невидимого противника, пока он не сделает что-либо еще, что могло бы обнаружить его присутствие.

Конечно, действие раскрытия (которые может располагаться от нападения до спотыкания о груду горшков) немедленно, отрицает потребность в инстинктивной защите. В таких случаях, персонаж имеет довольно хорошую идею, что что-то не правильно и может предпринять действия, чтобы адекватно прореагировать на ситуацию.

Наконец, даже если невидимый персонаж подозревается, это не подразумевает, что персонаж будет немедленно атакован. Результат, особенно для менее интеллектуальных существ, может быть только увеличение настороженности. Волк, учуявший вторгшегося, ощетинивается и рычит, защищая своих детенышей. Гремучая змея издаст предупреждающий скрежет. Даже орки могут только осторожно покрутить головой, опасаясь засады.

Глава 14:

Время и Движение

Ход времени в AD&D Кампании может быть, в общем, не важен или чрезвычайно существенен для влияния на игру. Важность времени почти полностью зависит от Данжон Мастера. Некоторые Данжон Мастера очень мало заботятся о строгом отсчете времени; другие отслеживают каждый момент действия, используя твердый календарь. Любой метод приемлем, и каждый имеет свои преимущества и недостатки. Оба эти метода могут быть объединены, в зависимости от ситуации.

Независимо от того, как время обработано, некоторый отсчет времени неизбежен: Бои должны происходить по раундам; заклинания имеют определенную продолжительность, которая станет важной, когда персонажи исследуют пещеры и древние руины; дни используются, чтобы измерить сухопутное путешествие; персонажи должны когда-нибудь спать.

Однако, большинство времени проходит в пределах одного приключения: Заклинания редко переносятся из одного приключения в другое (если сессия не остановлена с героями, заблудившимися в пещерах или лабиринтах); раунды боя, происходящие за несколько игровых минут, не затрагивают и не влияют на последующие приключения; дни путешествия часто не имеют никакого другого эффекта, чем лечение и потребление запасов.

Если Данжон Мастер хочет, это - единственный вид требуемого отсчета времени. Время, прошедшее в предыдущих приключениях, имеет маленький или никакого эффекта на текущую сессию, каждая сессия или приключение отличная и отдельная. Например, в одном приключении, герои проводят несколько часов в подземелье, повреждаются, добиваются некоторого успеха, и возвращаются раненные. Игровая сессия ночи заканчивается, когда они возвращаются на домашнюю базу. Следующая игровая сессия, Данжон Мастер объявляет: "Неделя или около того прошла, так как вы отдыхали. Каждый вылечен и отдохнул. Люди с заклинаниями могут выбирать новые". Данжон Мастер не захотел волноваться относительно хода времени в этом случае. Вся кампания может быть сыграна этим путем.

Имеется другой пример: в одном приключении, группа героев путешествует в течение трех недель и имеет несколько столкновений, заканчивая разбиванием лагеря около некоторых руин. Следующая сессия начинается после того как герои стояли лагерем в течение пяти дней, так что они могут излечивать их раны. Несколько часов проходит, пока они исследуют руины, но никто особенно не травмирован, когда они возвращаются в лагерь, и игровая сессия заканчивается.

Следующая сессия начинается на утро после их предыдущего приключения, каждый получил хороший отдых. Герои отправляются снова. Они проводят неделю в дороге и достигают деревни. Здесь, маг настаивает, чтобы они подождали, пока он исследует жизненно важное заклинание. Снова, игровая сессия заканчивается. Следующая сессия начинается двумя месяцами позже, после того, как маг узнал свое заклинание и продолжается оттуда. Во всех этих примерах, Данжон Мастер - более или менее свободен в оценке требуемого и потраченного времени.

Не имеется ничего неправильно в этом методе, и при этом это не особенно нереалистично. Средневековые путешественники часто останавливались в дружественных или безопасных местах в течение долгих периодов времени на их пути к конечному месту назначения. Имелось мало причин, чтобы спешить.

Использование этого простого метода отслеживания времени освобождает Данжон Мастера от многих неудобств отсчета времени и не дает некоторым препятствиям появляться в приключении. ("Мы не можем продолжать приключение! Мы все изранены и должны вылечится.") А главное, это легко.

Детальный Отсчет Времени

Однако, как было сказано выше, имеются и неудобства при таком простом отслеживании времени. Проблемы станут более явными после повышения героев в уровне, когда ваш мир кампании становится большим, и все большое количество игроков принимает участие в вашей игре.

На низких уровнях, герои имеют тенденцию совершать короткие приключения. Несколько часов в подземелье, сопровождаемое быстрым возвращением вот примерно и все на что они способны. Поэтому, легко иметь интервал в неделю в пределах приключений, так как время прошло не воздействуя на действия героев. Однако когда герои достигают высших уровней, их амбиции растут, и их приключения становятся более длинными. И более точное отслеживание времени оказывается полезным.

Однако более точные методы могут стать неосуществимыми, если герои раскололись на маленькие группы, предпринимая отдельные, одновременные приключения. Если одна группа отправляется в долгую поездку, в то время как остальная часть партии пребывает в городе, их игровые сессии будут проходить в очень разных масштабах времени.

В их первой сессии, оставшиеся в городе могут предпринять короткую экспедицию по подземельям. Несколько часов игрового времени (количество мнимого времени, потраченного на приключение) проходит. Затем Данжон Мастер проводит сессию с путешественниками, и они проводят три недели игрового времени в дикой местности в течение их игры. Теперь между двумя группами имеется разница в игровом времени в три недели минус один день!

Если путешественники возвращаются в город в конце своего приключения, группа в городе должна мгновенно продвинуться во времени, чтобы догнать их, если обе группы желают путешествовать вместе. К счастью, это - не проблема. Данжон Мастер может просто говорить: "Три недели прошли, и вы все воссоединились снова."

Городские авантюристы могут провести эти три недели, делая фоновую работу: обучение, исследование заклинаний, создание незначительного магического изделия, строительство дома и т.д. Это - хорошее использование свободного времени. Однако если один из городских героев решает присоединяться к путешественникам (возможно используя заклинание телепортации, чтобы внезапно догнать их), трехнедельное различие становится проблемой. Был ли этот герой фактически с путешествующей группой в течение трех недель без того, чтобы что-нибудь делать? Он должен ждать в течение трех недель прежде, чем он может присоединяться к ним? Что, если другие герои в городе захотят начать еще одно приключение в течение этого времени? В этой точке, отслеживание времени (или наличие игроков) становится довольно важным.

Подготовка Календаря

Одно преимущество детального отсчета времени - это детальность и аромат, который оно добавляет к кампании Данжон Мастера. При использовании календаря, Данжон Мастер может регистрировать проходящие сезоны, месяцы, циклы луны, и другие детали, которые отражают жизнь его мира.

Клерики имеют церковные праздники, и должны соблюдать их, вервольфы станут появляться около полнолуния, снега падать, а птицы улетать на юг. Все это события, случающиеся в течение года и заставляющие мир казаться более реальными. Без некоторого типа календаря, Данжон Мастер не имеет ничего, на чем можно базировать свою кампанию. Рассмотрите, например, следующий разговор между игроками:

Джон (Джон играющий Клерика): "Скажите, вы знаете, что я - член этого храма. Я должен делать что-нибудь, или нет? Я даю проповедь каждую неделю или, там, несколько дней участия в посте или еще что-нибудь?"

Данжон Мастер: "Ах, да, конечно вы соблюдаете церковные праздники, которые вы должны провести в молитве".

Джон: " О, когда? "

Данжон Мастер (в отчаянии): "Ну, хорошо. Ах, да - это день Благодарения".

Джон: "О, но вы сказали, что это - середина лета. Разве благодарение не наступает во время урожая?"

Луиза (встревая): "Вы знаете, ведь лето было тогда, когда мой герой начал играть".

Данжон Мастер: "Хорошо!!! Это магия!"

Не достаточно точно отражает происходящее там. Но если Данжон Мастер разработал календарь, он мог бы ответить на эти вопросы с намного большей точностью.

Подготовка календаря требует времени. Самый легкий метод состоит в том, чтобы купить маленький карманный календарь на текущий год. Начните кампанию на той же самой дате как первое приключение. Таким образом, если первая игра сыграна 3-го апреля, начинайте кампанию в этот день. Реальный и игровой календарь быстро выйдут из синхронизации, но, по крайней мере, будет иметься запись сезонов, лун и важных дат.

Это - хорошая отправная точка, но современный календарь - не тот же самый, что использовался в средневековые времена и конечно не тот же самый, что используется в фентезийном мире. Вы захотите наполнить ваш календарь деталями из вашего игрового мира. Так, какие типы деталей должны быть включены?

Основы должны быть определены. Кроме регистрации длины года, месяцев и недель (которые могут быть любыми, какими захочет Данжон Мастер), календарь должен также назвать их. Вы можете использовать реальные названия, или вы можете сделать их весьма причудливыми (Зима Сломанной Луны или Луны Засыхающих Деревьев, и т.д.). Веселитесь.

Физические Циклы могут быть разработаны. Когда наступают сезоны? Когда - фазы луны? Когда равноденствия и солнцестояния происходят? Странные и волшебные события часто случаются в это время.

Религиозные праздники должны быть добавлены. Во всех главных религиях героя должны быть назначены церковные праздники, так, чтобы жрецы героя имели что-то, что необходимо соблюдать. Их имеется обычно очень много, и они изменяются от области к области.

Средневековые календари имели более 100 различных церковных праздников для святых или специальных событий. Создайте такой же свой собственный календарь, добавляя специальные праздники, специфические для каждого королевства, империи или области. Они могли бы включать день рождения короля, дата колоссальной победы над неверными, открытие рыночной ярмарки в близлежащем городе, или ежегодный фестиваль урожая.

Фантастические События - явно важная часть фентезийного всемирного календаря. Они могут быть чем-нибудь вроде ежегодного посещения призрачного замка, дани требуемой злым волшебником, и отдаваемой дважды в месяц, ночным маршем таинственных кочевников, или сезонным перемещением виверн.

Также должны быть включены Специальные События. Местная принцесса может выходить замуж. Армия может готовиться к ежегодной кампании против орочьих орд. Смерть важного должностного лица может потребовать периода траура. Все это может использоваться, чтобы заполнить календарь.

Ясно, что разработка детального календаря требует планирования и времени. События должны быть созданы и назначены на определенные даты. Кроме того, Данжон Мастер должен иметь, некоторую идею о том, что случается в каждом случае, предпочтительно что-то, что делает его отличным от всех других.

Что случается, когда злой волшебник прибывает, чтобы забрать свою дань? (Все горожане закрывают ставни своих домов и дрожат от его мерзкой орды.) Когда король отправляет грамоты для бракосочетания его дочери? (Щедрый дар 1 ср предоставляется все беднякам города.) в течение Фестиваля Анферра? (Церкви шествуют по улицам и все веселятся.) ответы, созданные Данжон Мастером дают окончательные детали, необходимые, чтобы заставить мир быть живым.

Время как Инструмент Игрового Баланса

Наконец, помните, что время может использоваться весьма эффективно, чтобы балансировать кампанию. Используя его, Данжон Мастер может предотвращать приключенческую партию от слишком быстрого достижения высоких уровней героями. Если один герой продвигается быстрее, чем другие, продвижение этого персонажа может быть немного замедлено, тщательно предписывая ему правила для исследования, обучения и лечения. Если несколько людей опережают остальную часть группы, они могут посылаться в более длинные приключения, которые требуют большего количества игрового времени (но не времени игры), чтобы их закончить.

В то же самое время, герои, отстающие в уровне, могут иметь меньшие ограничения времени. Ежедневные тяжелые работы будут немного более быстрыми для этих героев, и их приключения потребуют меньшего количества игрового времени. Это позволит им предпринимать несколько приключений с другой группой один или два, давая более низкоуровневым героям шанс догнать остальных.

Хотя это несправедливые на первый взгляд вещи, большинство игроков поймет, что Данжон Мастер делает это для лучшего вовлечения всех игроков.

Передвижение

Руководство Игрока дает правила для передвижения героя пешком. Однако, ноги и ходьба - это не единственные пути, которыми герой может перемещаться. В AD&D Игровом Мире, герои могут скакать на лошадях, ехать на верблюдах, плыть под парусом на борту кораблей, и даже лететь на воздушных скакунах. Ясно, что имеются много различных форм перевозки, наиболее обычные из которых приведены здесь.

Кроме того, имеются опасности и риски, которые должны рассматриваться при путешествии. Герои могут потеряться в дремучих диких местностях, опрокидываться при проходе быстрин, или садиться на мель на скрытых мелководьях. Передвижение может быть опасным делом.

Сухопутное Движение Верхом

Движение верхом по пересеченной местности затрагивает множеством факторов. Два основных – это норма передвижения скакуна и тип пересеченного ландшафта. При обычных условиях, все скакуны способны передвигаться в день на количество миль равное их норме передвижения. Ландшафт, типа дорог или гор, может изменять эту норму.

Преимущества Движения Верхом

При определении сухопутных норм передвижения, помните, что большинство наездников проводит столько же времени, сидя на своих скакунах, сколько они едут на них. Реальное преимущество поездки находится в дополнительных вещах, которые скакун может нести и его полноценности в бою.

Таким образом, в то время как не обремененный человек может пройти примерно то же самое расстояние как тяжелый боевой конь по ровному ландшафту (24 мили в противоположность 30), человек фактически должен путешествовать совсем без вещей, чтобы передвигаться по этой норме. Вряд ли он, неся ассортимент оружия, комплект кольчужной брони, и персональных изделий, найдет возможным не отставать от человека верхом, так же обремененного.

Увеличение Сухопутной Скорости

Скакуна можно заставить удвоить его обычную ежедневную норму передвижения, но только при риске хромоты и истощения. Любое существо, перемещающееся по земле на двойной скорости (или любой доли этого) должно делать инстинктивную защиту против смерти.

Если инстинктивная защита успешна, существо не затронуто. Если инстинктивная защита не удалась, существо хромое или истощено; и оно не сможет путешествовать дальше в этот день. После этого, оно может передвигаться только по своей обычной норме передвижения, пока оно не отдохнет в течение, по крайней мере, одного дня. За каждый следующий день пока лошадь передвигается на двойном движении, -1 штраф применяется к инстинктивной защите.

Сухопутное движение может быть увеличено, утраивая обычную норму, хотя риск для животного становиться еще больше. При перемещении на тройной обычной норме, инстинктивная защита против смерти должна быть сделана с -3 штрафом, примененным к броску кубика. Если инстинктивная защита не удается, существо падает от истощения и умирает. Если инстинктивная защита преуспевает, существо просто истощено, и на нем нельзя ехать около 1d3 дня.

Когда существо хромает, истощается, или едет по слишком трудной для передвижения местности, невозможно узнать, когда существо упадет. Герои не могут путешествовать на полное двойное или тройное расстояние. Данжон Мастер должен определить, где и когда существо падет. Это может быть случайное место или в некоторой точке, которая, как Данжон Мастер думает, лучше всего подходит для приключения.

Забота о Животных

Хотя герои не должны входить в роль грумов, все животные имеют некоторые основные потребности, которые должны быть предусмотрены. Однако, все животные разные, так что требования для каждого приведены отдельно.

Лошади: Как сильные и быстрые, лошади - не очень тяжелые существа для путешествия. Лошади нуждаются около десяти фунтах фуража и сена в день. Кроме того, скакуны хорошего качества должны питаться зерном, типа овса. Тяжелый боевой конь не может пережить суровость путешествия, на одной траве. Герои, которые не могут обеспечивать достаточно продовольствия достаточно высокого качества, будут наблюдать, как их лошади ослабляются и умирают. Лошади также должны иметь воду каждый день. Это может стать особенно трудным в пустыне.

В течение путешествия, лошадям нужно позволять останавливаться и отдыхать с регулярной частотой. В течение этих остановок скакун должен быть разгружен или все пакеты удалены. Если это не сделано, мало пользы от остального. На ночь лошадей нужно стреножить или привязать на длинной веревке, так чтобы они могли пастись. Если один или два привязаны, другие не будут блуждать рядом. Лошади не должны быть подкованы, если они не идут главным образом по твердо поверхностным дорогам или скалистой земле. Подковы должны быть заменены примерно один раз в месяц.

Пони, Ослы и Мулы: Эти животные имеют почти такие же потребности как лошадь. Одно из их главных преимуществ - их способность выжить на подножном корму. Хорошо приученные к траве, не имеется никакой потребности обеспечивать их отдельным фуражом. Их счастье - таково, что инстинктивные защиты против смерти, сделанные для двойного движения имеют +2 премию. Это не применяется к тройному движению.

Другое большое преимущество этих существ - это их устойчивость. Они могут путешествовать через пересеченный ландшафт по, все еще, нормальной стоимости движения. Таким образом, низкие горы стоят только три единицы движения.

Верблюды: Верблюды подходят, или для песчаных пустынь (как в случае дромадера) или для скалистых пустынь (бактрийский верблюд). Но это не говорит о том, что дромадеры являются неподходящими к скалистым пустыням, или что бактрийские верблюды не соответствующие скакуны в песчаных пустынях! Дромадеры уменьшают стоимость движения по песчаной пустыне на 1 единицу. Бактрийские верблюды имеют тот же самый эффект в скалистых пустынях.

Все верблюды лучше всего перемещаются ночью, когда холодно. Дромадеры способны противостоять нескольким дням холодной погоды (сильные понижения температуры часты ночью в пустыне); а некоторые бактрийские верблюды фактически живут в холодных и горных пустынях.

Хотя верблюды могут оставаться без воды в течение долгих периодов времени, они должны питаться каждый день. Они не нуждаются в специальном фураже, пока подножный корм доступен. В среднем они должны иметь воду, по крайней мере, каждые четыре дня, хотя они могут быть обучены оставаться без воды в течение более длинных периодов, даже до нескольких месяцев, если зеленая трава или листья доступны для корма. Подобно лошадям, верблюдов нужно стреножить или привязывать, чтобы не давать им блуждать.

Собаки: Особенно сильные породы могут использоваться, чтобы тянуть сани и упряжки. Некоторые подходят для холодной погоды, и будут противостоять большим трудностям. Они требуют по крайней мере фунта мяса в день, так что герои должны заготавливать высушенное мясо для собак. Если необходимо, одна собака может быть убита, чтобы накормить других, но это не рекомендуется. Вне потребностей в пище, собаки в упряжке имеют тенденцию довольно хорошо заботиться о себе, хотя героям, вероятно, придется держать некоторых животных отдельно, чтобы предотвратить сражение.

Слоны: Как и ожидается, слоны едят потрясающее количество фуража каждый день. В плотно лесистых областях, они могут кормиться, без того, чтобы животные замедляли скорость. Хотя слоны также могут быть найдены в редко лесистых равнинах. Здесь, если оставлено, чтобы прокормить себя, животное будет перемещаться на 1/4 его обычной нормы передвижения. Если бы не способность переноса животного, герои могли бы сами идти на этой скорости! Слоны должны купаться (или омываться) каждый день и помогут себе пыльными ваннами, чтобы избавиться от паразитов.

Это не должно быть никакой неожиданностью, что слоны не могут подниматься на скалы. Они могут спускаться вниз по действительно крутым наклонам, и это - единственный случай, когда они идут быстро, но только при большой опасности для себя и своих наездников. Если животное подводит инстинктивная защита против оружия дыхания (используемая для общих испытаний ловкости), оно спотыкается, падает и катится остальную часть пути вниз. Падение может убивать или лишь сильно ранить слона; выбор оставлен Данжон Мастеру. Слоны затронуты только самой глубокой грязью, так что штраф движения за грязь игнорируется.

Яки: Яки подходят для холодных высокогорных регионов. Хотя они и медленные, они крепкие, и устойчивы к холоду. Их уверенная опора позволяет им уменьшать все горные нормы передвижения на один. Они могут выживать, пасясь на малом количестве травы. Яки также обеспечивают мясо и молоко для путешественников. Они живут в прохладных регионах и не могут долго жить в более теплых климатах, так как они склонны болеть от высокой температуры.

Транспортные Средства

В то время как животные полезны для перемещения по дикой местности, они серьезно ограничены размером груза, который они могут нести. Крестьяне и торговцы часто используют фургоны и телеги для торговли в цивилизованных областях. Колесницы обычно используются богатыми и во время войны, но обычно они не используются для долгого путешествия. Сани и собачьи упряжки удобны в снегу и скованных льдом регионах. Герои могут находить все эти транспортные средства необходимыми в течение своих приключений.

Телеги - это маленькие двухколесные повозки. Их можно тянуть одним или двумя животными, но не больше. Фургоны четырехколесные и могут тянуться где-нибудь от 2 до 12 (или даже больше!) животными.

Норма передвижения лошади или другого животного автоматически уменьшена наполовину когда оно запряжено. Дополнительные животные не увеличивают скорость. Однако, вес груза, который животное может нести, тройной. Вес телеги или фургона и возницы не рассматривается для этого, а только полезный груз. Каждое дополнительное животное добавляет свою тройную норму к полному буксируемому грузу. Таким образом, фургон, который тянут восемь грузовых лошадей, может нести 6,420 фунтов, или немного больше, чем три тонны груза (260x3x8). Хотя конечно, путешествие будет медленным - только 12 миль в день по ровной дороге.

Колесницы предназначены больше для скорости, комфорта и их полноценности на войне, чем за их способность перевозить грузы. В колесницы может запрягаться до четырех лошадей (или других существ), но не больше. Лошадь может тянуть свой обычный груз (вес колесницы, не включается), по своей обычной норме передвижения.

Каждая дополнительная лошадь в упряжке или увеличивает предел веса на обычный вес лошади или увеличивает норму передвижения на 1. Колесница не может иметь большее количество единиц движения чем существа, тянущие ее, обычно имели бы. Колесница, которую тянут четыре средних боевых коня могла бы иметь норму передвижения 15 или тянуть 880 фунтов, достаточно для четырех больших и бронированных людей. Она могла бы также иметь некоторую комбинацию обоих (норма передвижения 13 и груз 660 в вышеупомянутом примере).

Ландшафт и Транспортные Средства

Самое большое ограничение на все эти транспортные средства - это ландшафт. Фургоны, телеги и колесницы ограничены ровной или открытой местностью, или путешествием по дороге или хорошим трактам. И хотя фургон может пересекать горную цепь, передвигаясь по открытым долинам, он не может спокойно ехать в густом лесу. Эта проблема вообще ограничивает фургоны, путешествиями между поселениями, где дороги и дорожки обычны.

Сани и собачьи упряжки могут использоваться только в заснеженных или покрытых льдом землях. Сани (тянущиеся лошадями или подобными животными) - это грубый эквивалент телег. Не больше, чем две лошади могут быть запряжены в сани. Гужевые сани эффективны только на хорошо утоптанном снегу или на льду, и могут игнорировать штрафы из-за них. Глубокий снег просто заставляет лошадей увязнуть в нем, так что никакая выгода не получена в этих условиях.

Собачьи упряжки обычно тянут от 7 до 11 собак. Когда тянутся, движение собачьих саней уменьшено на 1/2. Однако, каждая дополнительная собака добавляет один фактор движения к саням, до максимума движения животного. Таким образом собачья упряжка с семью собаками имела бы движение 13 1/2. Каждая собака может тянуть 80 фунтов, не включая вес саней. Из-за их более легкого веса и дизайна саней, собачьи упряжки могут пересекать все типы снега и льда без штрафов.

Движение в Зависимости от Ландшафта

(Необязательное Правило)

Ландшафт, или природа земли имеет мало влияния при коротком движении. Герой, бегущий по лугу может бежать примерно на той же самой скорости, и в пустыне, и на песчаном пляже. Только наиболее чрезвычайный ландшафт препятствует короткому движению.

Эти чрезвычайные условия приведены в Таблице 73 как сокращения нормы передвижения. Сокращение применяется ко всему движению за один раунд. Когда герой находится в двух различных типах ландшафта в течение того же самого раунда, используйте самый плохой (то есть, наиболее трудный) уровень.

Таблица 73:
Влияние Ландшафта на Движение

Условия	Перемещение уменьшено:
Темнота	1/3*
Сплошной кустарник или лес	2/3
Ледяная или скользкая опора	1/3*
Каменистая или скалистая земля	1/2
Мягкий песок или снег по колено	1/3
Вода или снег, по пояс	1/2
Вода или снег, по плечи	2/3

*Более быстрое движение возможно.

Темнота и Лед

Изменение движения, данное и для темноты и льда, подразумевает разумную безопасность для героев. На этой скорости герои будут иметь не больше, чем обычные возможности скольжения или падения. Однако, герои могут передвигаться быстрее, чем безопасные скорости при этих условиях.

Если герои хотят перемещаться более быстро (до их обычной нормы передвижения), они должны бросать, проверку Ловкости каждый раунд. Если проверка успешна, ничего не случается. Но если проверка не удается, герой споткнулся о некоторое невидимое препятствие или неожиданно поскользнулся.

В совершенной темноте герой не может убедиться, что он идет в правильном направлении, если он не имеет заклинания или другой помощи. Предположение героя о правильном направлении, делается на его собственный страх и риск, и Данжон Мастер может выбирать, что из-за этого случается, или он может определять направление беспорядочно, бросая 1d12. На 1-4 означает, что герой поддерживает желательный курс. На 5-8, что он поворачивает направо, а 9-12, что он идет налево. Последствия таких изменений курса полностью зависят от Данжон Мастера и его карты.

Модификаторы Ландшафта при Сухопутном Движении

Сухопутное движение намного сильнее затронуто ландшафтом, чем движение в единственном раунде. Таким образом, широкое разнообразие типов ландшафта замедляет или, в очень редких случаях, увеличивает норму движения героя.

Сухопутное движение измерено в милях. Это возможно для героев, чтобы пересечь несколько различных типов ландшафта за один день. Говорить, что герои должны принимать самый плохой модификатор ландшафта для всего движения смешно. Вообразите их реакцию, если вы сообщаете игрокам, что они должны путешествовать по горной норме передвижения, когда они пересекают равнину только потому, что они провели свой первый час в горах!

Кроме того, в движении раунда Данжон Мастер может видеть, где герой будет в конце раунда, и какой ландшафт он должен был пересечь, чтобы добраться до него. В сухопутном движении, очень трудно предсказать, через какой весьма различный тип ландшафта герои, будут передвигаться в течение дня.

Таблица 74 приводит влияния на передвижение для различных ландшафтов. Они приведены, как единицы движения, потраченного на милю путешествия через этот тип ландшафта. Когда герой или существа перемещаются через приведенный ландшафт, это число вычитается из полного движения, доступного персонажу или существу тот день.

Таблица 74:
Затраты Ландшафта для Сухопутного Движения

Тип Ландшафта	Стоимость Движения
Бесплодная земля, пустошь	2
Ровный, сельхозугодья	1/2
Пустыня, скалистая местность	2
Пустыня, песок	3
Лес, густой	4
Лес, редкий	2
Лес, средний	3
Ледник	2
Холмы	2
Холмы, крутые (предгорья)	4
Джунгли, густые	8
Джунгли, средние	6
Топь, болото	8
Торфяник	4
Горы, высокие	8
Горы, низкие	4
Горы, средние	6
Степь, Равнина	1
Кустарник, подлесок	2
Тундра	3

Дороги и Тракты

Главная цель дорог и трактов состоит в том, чтобы обеспечить ровный маршрут для фургонов, телег и других форм тяжелого транспорта. Для таких транспортных средств невозможно пересечь любой ландшафт, который имеет единицу движения, стоящую больше чем 1, если они не следуют дорогой или трактом. Кроме того, дороги и тракты обычно куда-нибудь ведут, так что героям будет трудно (но не невозможно) потеряться пока они находятся на них.

Тракты - чаще всего обычная очищенная тропа, найденная в AD&D Игровом мире. Часто немногим больше, чем узкая тропа животных. Тракты - это естественный результат движения, перемещения из одной точки в другую. Хотя это и не дороги (если они не поддерживаются), они имеют тенденцию быть довольно ровными тропами. Однако, героям, вероятно, придется позаботиться об удалении упавших деревьев и камней, или убрать ветки и все предметы, которые могут помешать случайным путешественникам.

Тракты обычно следуют путем наименьшего сопротивления, избегая трудных препятствий типа пропастей, утесов и непроходимых вброд рек. В то время как это может увеличивать расстояние, которое герои должны пройти, это обычно кончается полной экономией времени и усилий.

При путешествии по тракту, стоимость единиц движения равна половине от обычных для типа ландшафта, пересекаемого трактом. Например, передвижение по тракту через густой лес, (стоимость движения четыре), стоит только 2 единицы движения за милю. Не обремененный человек пешком был бы способен пройти 12 миль по такому ландшафту без того, чтобы сильно устать. Тракты через обжитые сельхозугодья не предлагают никакого усовершенствования, так как эти области и так легки для путешествия.

Дороги дорогостоящие в постройке и поддержании, так что они были очень редки в средневековье (общий период времени AD&D Игры). Только самые большие и хорошо организованные империи могут предпринять такие честолюбивые программы строительства.

В областях ровной или холмистой земли, типа лесов и равнин, дороги уменьшают стоимость движения на половину единиц в милю. В областях горной земли, дороги не лучше чем тракты и уменьшают затраты движения соответственно. Дорога, проходящая через высокие горы - только четыре единицы движения за милю.

Препятствия и Помехи Ландшафта

Затраты единиц движения, данные выше принимают лучшее из состояний даже в самом плохом из ландшафтов. Принято, что горы свободны от утесов; лес не имеет никаких высоких буреломов; дожди не превратили равнины в грязь; тундра не была засыпана снегом. Однако, плохие условия для путешествия обычно происходят довольно часто, и тогда они замедляют путешествие. Таблица 75 приводит список обычных препятствий и ситуаций, замедляющих движение. Модификаторы для них приведены или как дополнительные затраты единиц движения или как множители.

Когда дополнительные затраты движения используются, они добавлены к стоимости окружающего ландшафта. Таким образом, пересечение горного хребта в высоких горах стоит девять единиц движения за одну милю вместо обычных восьми.

Множители увеличивают движение, на приведенное количество. Снег, например, удваивает стоимость пересечения равнин. Действительно, серьезная погода или обильный дождь может фактически останавливать путешествие.

Таблица 75:
Модификаторы Ландшафта

Ситуация	Модификатор
Горный Хребет	+1
Утес*	+3
Ущелье	+1/2
Пропасть*	+3
Густой Туман	+1
Грязь	x2
Дождь, Ливень	x3
Дождь, Сильный	x2
Дождь, Слабый	+1
Ледяной Шторм	+2
Жара**	+1
Река ***	+1
Поток ***	+1/2
Пыльная, Песчаная Буря	x3
Сильный Холод **	+1
Снег, Обычный	x2
Снег, Снежная Буря	x4
Ураганный Ветер	+2

* Это предполагает, что герои находят маршрут вокруг препятствия. Альтернативно, Данжон Мастер может требовать чтобы герои преодолели или обошли препятствие, делая его столкновением.

** Эти крайние условия могут и не повлиять на нормы передвижения героя или существа. Таким образом, верблюд в общем не затронут жарой пустыни, а як не замечает холода высоких гор.

*** Эта стоимость отменена присутствием моста или брода.

Движение по Воде

Один из самых быстрых и самых легких способов добраться куда-нибудь, это путешествовать по реке. Трудно потеряться; можно легко нести большое количество снаряжения; это быстрее и более легко чем идти пешком; герои даже могут делать другие вещи (штопать одежду, изучать заклинания, готовить пищу) при путешествии по спокойным водам.

Однако путешествие по реке имеет свои опасности. Водовороты, препятствия, наносные острова, быстрины и опасные водопады могут делать поездку, весьма возбуждающей. К счастью, большинства этих опасностей можно избежать, если герои хорошо осведомлены.

Норма движения по реке определяется двумя факторами: тип лодки и скорость потока. Если лодка путешествует по течению (в направлении потока), добавьте скорость потока к скорости лодки. Если лодка путешествует против течения, вычтите это количество из скорости лодки. Таблица 76 приводит нормы в футах/раундах и милях/часах для обычных типов речных судов.

При хождении под парусом по течению, герои должны быть осторожны из-за неожиданных опасностей. И хотя хорошая карта может показывать местоположение водопадов и быстрин, только хорошо осведомленный лоцман или гид знает местоположение скрытых наносных островов, препятствий и опасных водоворотов. В то время как их легко избежать, при путешествии вверх по течению (потребуется всего лишь перестать грести), неподготовленные ротозеи будут быстро подхвачены быстрым потоком.

Как только герои окажутся в опасной ситуации, они должны делать проверку Мудрости (измененную для навыка судовождения, если он используется) чтобы предотвратить опрокидывание. Опрокинутая лодка и товары подхвачены течением, хотя опасности подобно водопадам и особенно сильные быстрины разобьют большинство из них.

Океанское Путешествие

Океанские поездки - опасное дело, особенно в фентезийном мире. Морские змеи, невероятные водовороты и другие мнимые ужасы, которые заполняли карты средневековых навигаторов действительно, могут прятаться в глубинах AD&D Океанов. Не то, что бы они действительно существуют, но пираты, штормы, скрытые мели, и примитивные навигационные методы оставляют простого морского капитана с больше, чем достаточной опасностью.

Хождение под парусом вдали от берега в значительной степени неизвестно в AD&D Игровом мире. Большинство капитанов предпочитает оставаться близко к известным побережьям. Без навигационного оборудования только несколько кораблей рискуют уходить в открытую воду не видя земли. Навыки Судостроения - совершенно недостаточны для плавания в открытом море. Большинство кораблей легко затопляется бурными водами больших океанов, в то время как их небольшой размер предотвращает команды от переноса адекватных запасов для долгих рейсов. Даже навыки хождения под парусом находятся в их рудиментарных стадиях.

Однако, эти ограничения не серьезны в фентезийном мире. Те кто могут, могут пересекать океаны другими, более практичными средствами: летающие скакуны, подводные обитатели, и телепортация обычно доступны, по крайней мере богатым и мощным. (Огромное большинство населения не имеет доступа к этим формам путешествия.) Также, волшебный транспорт непрактичен для перемещения больших грузов. Потребность перемещать товары и дефицит волшебного транспорта делает хождение под парусом ценным и необходимым искусством.

Таблица 77 приводит список кораблей, которые обычно могли бы быть найдены в средневековом мире. Таблица показывает основную игровую информацию относительно каждого корабля: базовую скорость, чрезвычайную скорость и плавучесть. Большее количество информации относительно каждого судна дается в главе Деньги и Снаряжение в Руководстве Игрока.

Таблица 76:
Движение Лодки

Судно	Футы/Раунд	Мили в Час	Груз	Длина
Каяк	200	2	250 lbs.	8-10 ft.
Каноэ, маленькое	200	2	550 lbs.	10-15 ft.
Каноэ, военное	180	2	800 lbs.	25-35 ft.
Рыбачья Лодка	60	1*	600 lbs.	8-10 ft.
Плоскодонка или Плот	60	1*	2,000 lbs.	15-20 ft.
Баржа	60	1*	4,000 lbs.	25-40 ft.
Весельная Шлюпка	160	1.5*	600 lbs.	8-12 ft.

*Эти суда могут двигаться по тройной скорости, когда парус поднят (обеспечил, ветер имеет заголовок права).

Таблица 77:
Типы Судов

Судно Тип	Базовый Ход в Час	Макс. Ход	Плавучесть
Каравелла	4	5	70%
Торговое судно	3	4	50%
Ког	3	4	65%
Каррач	2/3	10	55%
Драккар	2/4	12	50%
Дромонд	2/9	12	40%
Галеон	3	6	75%
Большая Галера	3/6	11	45%
Кнорр	4/2	12	65%
Длинный кнорр	5/2	13	60%

Базовый Ход в Час: Средняя скорость судна при хороших погодных условиях. Где два числа отделены чертой, первый - скорость под парусом, а второй - гребная скорость.

Чтобы определять, движение корабля в раунд (в редких случаях, где это необходимо), умножьте текущую скорость на 30. Это - ярды перемещения за раунд.

Максимальный Ход: Высшая скорость судна в чрезвычайных или боевых ситуациях. Для парусных судов, чрезвычайная скорость получена раскрыванием каждого возможного ярда паруса. Галеры и другие весельные суда полагаются на силу своих гребцов. Эта скорость может поддерживаться только в течение коротких периодов времени. Слишком долго и гребцы устанут; мачты, канаты и паруса будут ломаться.

Плавучесть: Оценивает способность судна остаться на плаву в опасных ситуациях, особенно в шторм, скрытых мелях, долгих плаваниях, нападениях огромных монстров и таранах. В любое время, когда Данжон Мастеру кажется, что имеется шанс затопления, он выбрасывает процентные кубики. Если бросок равен или меньше чем оценка плавучести судна, оно остается на плаву, хотя осмотр или ремонт могут быть необходимы. Если бросок выше, чем оценка плавучести, корабль тонет.

Порты и бухты дают премию плавучести +50%. Таким образом, суда на якоре находятся в маленькой или никакой опасности для обычного шторма.

Погода и Путешествие на Корабле

Больше чем все другие методы путешествия, корабли (особенно парусные суда) подчинены прихотям ветра и погоды. В то время как может случиться так, что погода необычно хороша для плавания, имеются случаи, когда штормы, неблагоприятные ветры, или сильные течения могут увеличивать или уменьшать скорость корабля. Влияние различных погодных условий приведено в Таблице 78.

Таблица 78:
Модификаторы Движения для Плавания

Погода Условия	Парусный Модификатор	Гребной Модификатор
Неблагоприятные	x1/2	x1
Спокойные	NA	x1
Благоприятные		
(Средне)	x2	x1
(Сильно)	x3	x1*
Легкий Бриз	x1	x1
Шторм	x3*	x1/2*
Буря	x4*	x1/2*
Ураган	x5**	x1/2**

* Проверка плавучести требуется.
** Проверка плавучести с штрафом -45% требуется.

Погодные условия вообще довольно последовательны в пределах одного дня. (Это - очевидное упрощение, чтобы отслеживать игровое перемещение.) точные условия в течение данного дня могут быть выбраны Данжон Мастером (возможно, используя погоду вокруг) или они могут быть определены беспорядочно. Чтобы сделать последнее, бросьте 2d6, и найдите результат в Таблице 79.

Таблица 79:
Погодные Условия

Бросок 2d6	Весна/Осень	Лето	Зима
2	Спокойно	Спокойно	Спокойно
3	Спокойно	Спокойно	Легкий Бриз
4	Легкий Бриз	Спокойно	Легкий Бриз
5	Благоприятная	Легкий Бриз	Благоприятная
6	Благоприятная	Легкий Бриз	Сильный Ветер
7	Сильный Ветер	Благоприятная	Сильный Ветер
8	Шторм	Благоприятная	Шторм
9	Шторм	Сильный Ветер	Шторм
10	Буря	Шторм	Буря
11	Буря	Буря	Буря
12	Ураган*	Ураган*	Ураган*

* Ураганы происходят только, если погода в предыдущий день была буря. Если нет, считайте результат как буря.

Неблагоприятные ветры определены, бросая 1d6. На 5 или 6, ветры неблагоприятны. Когда неблагоприятные ветры штормовой силы или больше, корабль будет отклонятся от курса по крайней мере на половину его движения при этих условиях, независимо от того, является ли оно парусным судном или галерой.

Движение по Воздуху

Нормы передвижения по воздуху обрабатываются как обычные правила движения, с ясным небом, обращаются как с ровным ландшафтом. Детальная система движения по воздуху в течение раунда может быть найдена в Главе 9: Бой. Единственное специальное соображение, которое нужно учитывать при движении по воздуху - это погодные условия. Погода, для всех практических целей - это ландшафт неба.

Как и с морским движением, погода для любого специфического случая может быть выбрана Данжон Мастером или определена беспорядочно. Если она определена беспорядочно, Данжон Мастер должен во-первых бросить на силу ветра (смотри Таблицу 79, выше).

Затем, Данжон Мастер бросает 1d6, чтобы определить осадки (хотя штормы и ураганы автоматически имеют осадки). В течение лета и зимы, 6 на кубике указывает на дождь или снег. Весной и осенью, 5 или 6 - это дождь. Ясно, что Данжон Мастер может изменить это согласно ландшафту региона. Например, обычно не нужно делать проверки осадков при полете над пустыней.

Знайте, что это - только очень простой метод для определения погоды, и ваше суждение все еще должно использоваться. Влияние погоды на воздушное движение может быть найдено в Таблице 80.

Таблица 80:
Модификаторы Движения по Воздуху

Условия	Модификатор
Ураган	Невозможно
Буря	1/4
Шторм	x1/4
Дождь или снег	x1/2
Сильный ветер	x1/2

Эти модификаторы совокупные. Таким образом сильные ветер и дождь - эквивалент шторма, в то время как буря с дождем хуже, чем шторм. Полет в ураган практически невозможен без некоторого типа волшебной защиты.

Возможность Заблудиться

Монстры, бандиты, злые волшебники и рыцари злодеи могут делать путешествие в дикой местности опасным. Но это не самая большая опасность для путешествующих героев. Гораздо более обычно и одинаково опасно просто заблудится. Как только герои заблудились, почти всегда что-либо случается.

Имеются два пути заблудится: можно просто заблудится, а затем можно заблудится безнадежно. Одно очень отличается от другого.

Что Значит Просто Заблудится

Иногда, герои заблудились просто потому, что они не знают, как добраться в определенное место. Они знают, где они были (и как туда вернуться), но они не знают правильного маршрута, чтобы достигнуть цели. Это происходит наиболее часто когда встречаются перекрестки дорог, тракты, карты, реки, или при выборе направления.

В этих обстоятельствах, имеется разумная уверенность, что герои где-нибудь окажутся. В конце концов, дороги идут из одного места в другое и реки начинаются и кончаются где-нибудь. Но вот то ли это место, куда герои хотят попасть - это совершенно другой вопрос. Никакие специфические правила не нужны, чтобы обращаться с этими ситуациями, только некоторые запутывающие развилки на дороге и остроумие (или недостаток этого) игроков.

Например, вообразите героев после отчетливого тракта. Заходя за поворот, они видят что тракт разделяется на два одинаково используемых следа. Жители последней деревни, не сказали ничего относительно расходящегося тракта. Они должны выбрать, какой путь является правильным. В некотором смысле, они теперь заблудились. Как только они выбирают тракт, они не узнают, было ли их предположение правильно, пока они не доберутся до конца. Но, они всегда могут находить путь назад к последней деревне. Так что они не безнадежно заблудились. Это может также случаться, на реках, дорогах, или ярких отметках.

Что Значит Безнадежно Заблудится

Безнадежно заблудится - это в общем совершенно другое дело. Это случается, когда герои понятия не имеют, где они, и как вернуться к тому месту, где они были, или каким способом добраться туда, куда они хотят.

Хотя это и случается, герои редко становятся безнадежно заблудившимися, когда они на некотором очевидном маршруте (дорога или река). Тракты не гарантируют безопасности, так как они имеют бесящую привычку к исчезновению, переходу, и пересечению с тропами, которые лишь напоминают тракты (но на самом деле нет).

Шанс стать безнадежно заблудившимися, может быть уменьшен видимостью ориентира и сохранением направления на него, или, нанимая проводника. Темнота, пасмурные дни, густые леса и невыразительные ландшафты или равнины увеличивают шанс заблудится.

Проверка на то, чтобы безнадежно заблудится, должна быть сделана, только когда герои не следуют ясной дорогой, рекой или трактом. Проверки должны быть сделаны когда используемый тракт исчезает или когда река превращается в болото, устье или дельту. Проверки должны также быть сделаны при перемещении по пересеченной местности без помощи тракта, реки или дороги. Одна проверка в день должна быть сделана.

Чтобы делать проверку, найдите условие в Таблице 81, которое лучшие подходит к типу ландшафта в котором находятся герои. Это даст процентный шанс, чтобы заблудится. К нему добавьте, или вычтите любые модификаторы, найденные в Таблице 82. Бросайте процентные кубики. Если бросок кубика – меньше, чем этот процент, герои заблудились.

Таблица 81: Шанс Безнадежно Заблудится

Местность	Шанс%
Болото	60%
Глухой Лес	70%
Горы	50%
Джунгли	80%
Неровная местность (лесистая и холмистая)	40%
Открытое Море	20%
Открытое пространство	10%
Слегка лесистая	30%
Холмистая местность	20%

Таблица 82: Модификаторы Возможности Заблудится

Условия	Модификатор
Все Вокруг Одинаково (никаких Ориентиров)*	+50
Дождь	+10
Местный Проводник	Переменный**
Навигатор с Группой	-30
Найден Ориентир	-15
Направление	Переменный**
Пасмурно	+30
Плохой Тракт	-10
Темнота	+70
Туман или Смог	+30

* Он применяется, например, когда персонажи приплывают вне поля зрения земли.

** Полноценность направлений и знания проводника - полностью до Данжон Мастера. Иногда они очень полезны, но в другие времена только втравливают в неприятности.

Как Иметь Дело с Заблудившимися Героями

Как только группа заблудилась, никаких дальнейших проверок на это не требуется, пока они не вернутся на знакомую территорию, или пока они им не улыбнется удача и они не наткнутся на кого-то, кто сможет помочь им.

Не сообщайте игрокам, когда их герои заблудились! Позвольте им продолжать думать, что они двигаются в правильном направлении. Постепенно поверните их далеко от их истинного направления. Герои должны сами понять, что они больше не двигаются в правильном направлении. Обычно это становиться ясно только, когда они не добираются в нужное им место.

Например, группа героев следует по плохому тракту через слегка лесистые холмы пытаясь добраться до деревни в трех днях пути на запад. В первый день, они ориентируются на большой камень на западе.

Их шанс заблудится 15%: 40% за нахождение в лесистых холмах; минус 15%, потому что они имеют ориентир; минус 10%, потому что они находятся на тракте (40-15-10=15). Данжон Мастер проверяет, чтобы узнать, когда они заблудятся и выбрасывает 07. Они заблудились, но они то не знают этого!

Игроки объявляют, что их герои идут на запад (идя на ориентир), но, неизвестная им дорожка заводит их несколько юго-западнее. Поскольку герои находятся близко к ориентиру, они видят новый камень на прямой линии вне этого. Они думают, что они все еще идут на запад, но теперь их новый курс - это северо-запад.

Герои, вероятно, поймут, что они сбились с курса только, когда они не находят деревню по прошествии трех дней. В этой точке, они не знают не только, когда они отклонились от правильного направления, но и насколько, так что они безнадежно заблудились.

Помните, что лучшая защита от того, чтобы не заблудится - это пробовать идти просто куда-нибудь. Имеется очень мало точек для проверки, чтобы увидеть, становятся ли герои заблудившимися, если они не имеют цели. Это совершенно возможно для героев только, чтобы изобрести "чтобы видеть то, что может быть замечено". Если не имеется никакого места, куда надо прийти, и не нужно беспокоится относительно возвращения куда-либо, то невозможно заблудится.

Глава 15:

Сборник Данжон Мастера

Предыдущие главы представили много правил и охватили много вопросов, но всегда имеется что-то, что не вписывается в жесткие категории (или даже в общие категории!). Некоторые из них - это ситуации, которые возникают все время в течение приключений. Другие - это ситуации или незначительные факты, в которых вы будете нуждаться лишь иногда. Эти "остатки", обычные и необыкновенные, обсуждаются ниже.

Слух

Один из полезных приемов, которому сильные авантюристы учатся после нескольких походов в смертельные подземелья, это обращать внимание и слушать странные шумы. Шум - это ценная подсказка, приводящая в готовность героев от возможной опасности и иногда даже дающая им определенное представление о том, что это за опасность. После опрометчивого выбивания двери только, чтобы обнаружить бараки, полные разъяренных орков, герои могут находить более благоразумным, чтобы остановиться рядом и послушать перед попыткой того же самого трюка снова.

Все герои имеют процентный шанс, чтобы слышать шумы, процент, изменяющийся с расой, как показано в Таблице 83. Эта способность равна таковой вора 1-го уровня (однако, воры могут увеличивать этот счет). Это - не шанс героя, чтобы услышать кого-то говорящего с ним или звон городских часов ночью. Этот процент должен использоваться только, когда слушание затруднено или имеются экстраординарные обстоятельства.

Процентный шанс сопровождается числом в круглых скобках. Второе число, тот же самый шанс, но на 1d20. Вы можете или делать процентную проверку или бросать 1d20, чтобы ни было наиболее удобно. В случае, если бросок равняется или меньше чем число в таблице, означает, что герой что-то слышит.

Таблица 83:
Шанс Услышать Шум Расой

Карлик	Эльф	Гном	Полуэльф	Халфлинг	Человек
15% (3)	20% (4)	25% (5)	15% (3)	20% (4)	15% (3)

Конечно, данный выше шанс, чтобы услышать шум, представляет более или менее оптимальные условия: без шлема, стоя на месте, со всеми остальными остающимися на месте, в течение одного раунда, в то время как герой пробует услышать, что за шум доносится с ветром или из коридора. При таких условиях, герой получит примерно ясную идею относительно природы шума: животные, скольжение, речь (включая язык и расу), а возможно даже слова.

Меньше чем отличные состояния не изменяют шанс что-либо услышать (который является достаточно низким) но могут влиять на ясность. Некоторые, подобно эффекту приглушения дверей или повторения в каменных проходах, все еще могут позволять герою услышать шум разумно хорошо, но могут предотвращать его точную идентификацию.

В некоторых ситуациях, герои могут услышать бормотание, рычание, дыхание или голоса, но могут быть неспособны идентифицировать источник звуков. Герой знал бы, что впереди что-то имеется, но не знал бы что именно. В других ситуациях, шанс вообще что-либо услышать, может быть затронут. Чрезвычайные случаи могут давать вам оправдание, чтобы обеспечить дезинформацию. Гортанная речь может звучать подобно рычанию, стонущий ветер может стать криком, и т.д.

В некоторых случаях проверка необходима даже, когда герой не пытается различать некоторый неизвестный шум. Герой пробует услышать кричащиеся слова пиратского капитана в бушующем шторме. Он может видеть капитана и может ясно понять, что человек говорит. Действительно, капитан может даже говорить с ним. Однако, проверка слуха должна быть сделана, чтобы выяснить, может ли герой понять слова капитана в ярости шторма. Если герой был немного ближе, шторм немного меньше, или легкие капитана, исключительно сильные, шанс успеха героя будет увеличен.

Во всех случаях, попытка услышать шум требует времени. Количество времени потраченное на слушание капитана - очевидно время, требуемое ему, чтобы сказать то что он хочет. Положение и слушание шума в коридоре или в двери требует раунда, с полной партией, остающейся рядом.

Кроме того, герой может делать повторные проверки в надежде услышать больше или получить большее количество информации. Однако, как только проверка подводит героя, он не сможет услышать что-либо еще (даже если он немедленно делает успешную проверку на следующем раунде), если не имеется существенного улучшения условий. Группа должна будет переместиться поближе, открывать дверь, или совершать некоторое другое действие, чтобы позволить новую проверку.

Если проверка успешна, герой может продолжать слушать, чтобы узнать больше. Это требует длительных проверок, в течение которых игрок может пытаться определить: число, расу, природу животного, направление, приближается или удаляется шум, и возможно даже часть беседы. Игрок заявляет то, что он пробует узнать это, и проверка делается.

Попытка подслушивать вещи таким образом - довольно ненадежна. Ворам нельзя позволять использовать их способность услышать шум подобно сверхчувствительным микрофонам!

Двери

При создании своих героев, все игроки получают число необходимое, чтобы открыть двери, основанное на их Силе. Но вот вопрос: Герои должны делать проверку, чтобы видеть, могут ли они открыть двери гостиниц, дверь в свою комнату, или двери вагона? Конечно нет. В большинстве обстоятельств, не волнуйтесь относительно шанса открыть дверь. Однако Иногда, имеются двери, которые герои, как предполагается, не открывают. Вот тогда проверка и становится важной.

Вообще двери могут разделяться на несколько групп. Во-первых - это обычные двери. Они открываются, когда от себя, а когда на себя, потому что это то, что они, как предполагается, делают. Данжон Мастер, который требует проверки каждый раз как герои, пробуют войти в таверну извращает правила.

Следующая группа - это тяжелые, старые, заплесневелые, покореженные и заржавевшие двери, найденные в подземельях и древних руинах. Они не открываются легким толчком. Петли могут быть заморожены или дерево, покоробилось в раме. Чтобы открыть их, герои должны делать проверку, дергая за ручку или нанося по двери хороший пинок.

Наконец, есть запертые, заложенные, и волшебно запертые двери, которые закрыты и запечатаны специально. Они требуют некоторых действий, чтобы открыться.

Каждый герой имеет шанс, чтобы вынудить дверь открыться, но это - до Данжон Мастера, чтобы определить, когда следует использовать эту способность. Данжон Мастер может законно позволять героям пробовать открыть дверь, закрытую неосновательным замком или гнилым брусом. Чрезвычайно тяжелая дверь подземелья, покореженная в раме может быть не открываемой. Герои наваливаются на нее, но лишь отскакивают. Если открывание замка особенно важно для приключения, то это могло бы быть единственным способом открыть дверь (за исключением кражи ключа).

Одно важное примечание, которое необходимо помнить - это то, что, если монстр открыл дверь и сбежал через нее, герои должны быть способны открыть дверь с такой же непринужденностью. Ключ здесь - "такая же непринужденность". Что является легким для тролля, или гиганта с холмов может быть весьма тяжело для гнома или халфлинга! Частое открывание и закрывание, также будет влиять на непринужденность, с которой дверь может использоваться.

Если дверь будет не в состоянии открываться при первой попытке, герой может пробовать еще раз, не имеется никакого предела числу попыток, но каждая последующая попытка уменьшит шанс успеха героя на один, поскольку он становится все более утомленным дергая или стуча в дверь.

Другая обычно используемая игроками тактика, когда они имеют дело с не открывающимися дверями это ударить в нее сразу несколькими героями. До двух людей одновременно может пытаться вынудить дверь открыться (больше чем, это и герои имеют тенденцию спотыкаться о других). Шанс открытия двери увеличен наполовину меньшего шанса героя (с долями округленными вверх). Таким образом, если Руперт открывает двери на 1, 2, 3 или 4 (на 1d20) а Делсенора на 1, 2 или 3, вместе они могут открыть дверь на 1, 2, 3, 4, 5 или 6 (Руперт 1-4 плюс половина Делсеноры 1-3, округленная до +2 премии).

Находчивые герои иногда используют то, что лежит около дверей, используя это как тараны, чтобы бить ими. Герои нуждаются в подходящем таране (крепкое бревно подойдет) и некотором месте для разбега, чтобы получить все преимущество этого метода. Такой таран позволит героям суммировать общее количество их возможностей открыть дверь. Даже без места для разбега, герои могут бить тараном в дверь. Это позволяет больше чем двум героям применять свои мускулы одновременно.

Каждый герой на таране вносит половину его обычного шанса открывания дверей к полному усилию. Таким образом, Руперт (1-4), Делсенора (1-3), Тарус (открывает двери на 1-6) и Джойнвил (открывает двери на 1-2) имели бы (2+2+3+1=) 1-8 шанс вышибания двери, стуча в нее тараном. Их шанс был бы (4+3+6+2 =) 1-15, если бы они были способны бить в дверь тараном, с разбега.

Конечно, удары по двери имеют свои неудобства. Во-первых, дверь разрушена и не может быть закрыта за группой. Герои оставят ясный след, по которому любые преследователи могут идти, и они не будут способны блокировать свой тыл. Если участок не имеет регулярного обслуживания, Данжон Мастер должен отметить на своем ключе, какие двери были разрушены для будущих ссылок.

Принуждение дверей, открыться также имеет тенденцию быть шумным. Если дверь не вышибается при первой попытке, существа с другой стороны не могут быть удивлены. Даже если не имеется, чего-нибудь позади двери, все близлежащие будут приведены в готовность (и если они интеллектуальны, то могут принимать меры). Наконец, шум может привлекать нежелательных посетителей. Данжон Мастер должен немедленно делать проверку блуждающих монстров (если они есть в области) каждый раз как дверь выбита. Бесшумное открывание замка может иметь свои преимущества.

Скрытые и Секретные Двери

В дополнение ко всем другим типам дверей, архитекторы большинства фентезийных зданий любят включить несколько секретных и скрытых дверей. Они могут располагаться от простых жреческих отверстий до поворачивающихся книжных шкафов, открывающихся в скрытые склепы. Единственное ограничение – это ваша фантазия.

Секретные двери работают не так как обычные двери. Прежде всего, они должны быть найдены. Это не то, что случается без усилия (если бы это было так, дверь, то не была бы очень секретной!). За исключением эльфов, герои должны искать секретные двери.

Поиск в 20-футовой секции стены требует приблизительно 10 минут, в течение которого герои ищут сигнал: удар, завихрение, и податливости, ища тайные ловушки, отодвигающие стены, скрытые рычаги и т.п. Точное количество времени может изменяться согласно количеству деталей на стене. В общем-то голая стенная секция будет обследована довольно быстро, в то время как загруженная полками, украшениями, подсвечниками и другими креплениями будет требовать большего количества времени. Герой может обыскать данную стенную область только однажды, хотя несколько героев могут обыскать ту же самую область.

Обычно, когда герой обнаруживает секретную дверь, он нашел и средство которое ее открывает. Поэтому, никакой бросок не должен быть сделан, чтобы открыть дверь. В очень редких случаях, герой может

обнаружить, что секретная дверь существует (например, находя ее контур) но не знать, как ее открыть. В этом случае, отдельная проверка должна быть сделана, чтобы открыть дверь.

Секретные двери не могут быть выбиты обычными средствами, хотя в них можно колотить таранами (в половине обычного шанса успеха). Действительно, это даже возможно для героев, чтобы видеть секретную дверь в действии и не знать, как она открывается. ("Вы врываетесь в как раз вовремя, чтобы видеть Герцога Мараска Вампира, исчезающего из вида, и как книжный шкаф скользит назад в его положение."), в таких случаях, знание, что дверь существует, увеличит шанс обнаружения механизма ее открытия на 1.

Это - хорошая идея обратить внимание, как каждая специфическая секретная дверь работает и как она скрыта. В то время как такие примечания не имеют никакого влияния на механику игры, они добавляют много колорита и тайны за счет небольшого усилия. Что является более возбуждающим, говорить: "Вы находите секретную дверь в северной стене", или "Вы крутите украшение, в виде головы льва, на стене и внезапно огонь в камине утихает, а панель отходит внутрь?"

Кроме того, красочные описания секретных дверей позволяют вам заставлять героев запоминать, как работает данная дверь: "Что, вы забыли, что делать, чтобы открыть эту секретную дверь? Хорошо, я предполагаю, что вы должны будете искать это снова". Если используется в замедлении, это поможет держать их вовлеченными в вашу игру, поощрять их делать карты, заполненные всеми интересными примечаниями.

Скрытая дверь - это обычная дверь, которая преднамеренно скрыта от взгляда. Может иметься дверь в тронную залу позади занавеса или люк под ковриком. Дверь не замаскирована любым способом и не открывается тайным приспособлением; она только не прямо очевидна.

Любой поиск скрытых дверей покажет их, и когда найдены они могут быть открыты как обычно. Эльфы могут иногда чувствовать скрытые двери (если им удается бросок кубика) без того, чтобы иметь необходимость останавливаться и искать ее. Никто не знает, как это происходит, хотя некоторые теоретизируют, что эльфы замечают тонкие температурные градиенты, когда они проходят около этих дверей.

Оборотничество

Из всех несчастий, которые могут случаться с героем, одна из наиболее страшных - это оборотничество. В то время как часто это рассматривается как болезнь, оборотничество может более должным образом быть описано, в некоторых случаях, как естественное состояние, а в других как проклятие. В любом случае, оно не вылечивается к эффектам заклинаний излечения болезней и подобным способностям. Освобождение героя от мучений оборотничества - более вовлеченный и сложный процесс, чем простое активирование только одного заклинания.

Истинное оборотничество не является ни проклятием, ни инфекцией, а способностью, которой обладает ограниченное число индивидуумов, изменяться в животную форму по желанию. Истинные оборотни, также, не затронуты фазами луны, темноты или любыми другими ограничениями на их способности изменения, обозначенными в фольклоре о вервольфах. Ни один герой не может быть поражен истинным оборотничеством - эта способность, ограничена индивидуумами, рожденными с этой силой.

Однако, одна из характеристик истинного оборотня - это его способность передавать оборотническую инфекцию своим жертвам. Это и есть страшное оборотничество из фольклора. После того, как жертва поражена, она подпадает под влияние луны, неспособная сопротивляться мощному изменению в кровожадное животное.

Всякий раз, когда герой ранен истинным оборотнем, имеется шанс 1% в хитпоинт перенесенного повреждения, что герой поражен оборотничеством. Данжон Мастер делает эту проверку тайно, так как герои никогда не узнают об их судьбе, пока не будет слишком поздно (хотя благоразумные герои могут предпринимать немедленные шаги, как будто они были затронуты). Если герой поражен, он страдает от этого проклятия.

Проклятые герои переносят не поддающееся контролю изменение, ночью полнолуния и в ночи, немедленно до и после него. Изменение начинается, когда луна восходит и заканчиваются, когда она заходит. В это время герой управляется Данжон Мастером, а не игроком. Часто, герой обнаруживает, что он сделал ужасные вещи во время изменения и под управлением Данжон Мастера.

В течение изменения, Сила героя временно увеличена до 19, позволяя ему ломать стены, сгибать брусы, и иначе избегать заключения. Измененный герой имеет Армор Класс, нападения, движение и невосприимчивость, идентичную типу оборотня, который его ранил.

Однако, интеллект и жизненные ценности героя изменены кровожадностью не поддающейся контролю. Герой должен охотиться и убивать и вообще выбирает своими жертвами людей, которых он знает в своей повседневной жизни. Чем более сильна эмоция к персоне (или любовь, или ненависть), тем больше вероятность, что герой будет пытаться преследовать и убивать эту персону.

Помните, что в течение периода изменения игрок не имеет никакого контроля над своим героем. И при этом он не будет узнавать своих друзей и компаньонов, если они не знакомы с его проклятием или не могут признавать его по некоторым персональным признакам.

В конце каждого изменения, герой возвращается к своей обычной форме (возможно к своему затруднению). В то же самое время, он излечивает от 10% до 60% (1d6x10) любых ран, которые он перенес. В то время как герой может знать или подозревать, что он сделал что-то ужасное, он не имеет ясных воспоминаний о предшествующей ночи. Добрые герои будут замучены мыслями, что они, возможно, сделали, а паладины найдут, что они имеют, по крайней мере временно, упавшую харизму.

Освобождение героя от власти оборотничества – это не простая задача активирования заклинания. Излечение болезней не имеет никакого эффекта на героя. Снятие проклятия позволяет герою делать инстинктивную защиту, чтобы освободиться от оборотничества, но оно должно быть брошено в одну из ночей, когда происходит фактическое изменение. Если герой выбрасывает свою инстинктивную защиту против полиморфизма, оборотничество сломано и не будет затрагивать героя снова (если, конечно он не инфицирован оборотнем еще раз).

Другие Волшебные Болезни

Оборотничество - это не единственный тип сверхъестественного и волшебного несчастья, которое может поражать героя. Грязные крысы могут нести болезнь. Мумии обладают опасным гниющим прикосновением. В каждом случае имеются эффекты, изложенные в описании в Собрании Монстров. Однако, это важно для Данжон Мастера, чтобы различать обычные и волшебные болезни.

Обычная болезнь - это та, которая независимо от того, насколько она экзотическая или фантастическая, вызвана и передается обычными способами: микробы, москиты, бешеные крысы и т.д. К тому же, болезнь может быть излечена обычными методами в реальном мире.

Волшебная болезнь, подобно гниющему прикосновению, является функцией некоторой необъясненной волшебной сущности. И она не излечима обычными средствами.

Данжон Мастер должен понять различие между этими двумя типами болезней. С этим знанием, он может управлять эффектами различных лечений и микстур.

Планы Существования

Ваша или любая другая кампания не единственный возможный мир в AD&D Игре. Имеется так много различных кампаний, как имеется Данжон Мастеров. Ваша, может быть очень добросовестным средневековым окружением в Западной Европе. Но какие другие виды кампаний могли там быть?

Тщательно исследуемый набор кампаний в позднесредневековой Италии, где герои могут встречать известных правителей и художников этого века.

Мир, подобный Дальнему Востоку, с восточными героями, существами и верами.

Набор кампаний в землях, подобных древнему Египту в Бронзовом Веке.

Кампания в подземном мире во власти карликов, вовлеченных в бесконечную войну с плодовитыми орками.

Набор кампаний в мрачной, таинственной Восточной Европе, населенной угрюмыми крестьянами, старыми замками, и монстрами учтивыми и скотскими, в лучших традициях старых фильмов ужасов.

Действительно фантастический мир, заполненный приводимыми в движение джинами паровыми двигателями, элементными воздушными кораблями, и управляемые заклинаниями телеграфами.

Набор кампаний в тропическом архипелаге, где путешествуют на каноэ между островами каннибалов, гигантских животных, и потерянных цивилизаций.

Набор кампаний в Африке в веке великих империй, где мощные родовые королевства сражаются, сопротивляясь завоеванию иностранных исследователей.

Кампания, основанная на работах специфического автора, типа Morte Сэра Томас Мэлори d'Arthur или саг Исландии.

Ясно, что имеется много возможных назначений для миров кампании - все эти и еще больше. Так, как все они могут быть размещены? Чтобы позволять такое разнообразие и обеспечивать неограниченные возможности приключения, AD&D Игровой Мир предлагает много планов существования.

Планы - это различные области существования, каждый отделенный от всех других, и каждый имеющий свои собственные физические законы. Планы существуют вне нашего обычного понимания места и измерений. Каждый имеет свойства и качества, уникальные сами по себе. В то время как большее количество полной информации может быть найдено в других книгах правил AD&D, краткий обзор, приведенный здесь выделяет основную структуру планов.

Так как они не имеют формы или измерения, не возможно нарисовать дорожную карту планов и их отношений друг к другу. Однако, имеется их структура и организация, которая может лучше всего быть представленной как ряд сфер, одна находящаяся внутри другой.

Главные Материальные Планы

В самом центре этого ряда сфер - Главные Материальные Планы. Это - планы наиболее знакомые AD&D игрокам. Главные материальные планы включают многие Замлеподобные альтернативные миры и кампании, которые используют более или менее те же самые основные факты. Могут иметься различия от одного до другого, но большинство особенностей остается теми же самыми. Жители каждого главного плана всегда относятся к их плану как к Главному Материальному Плану.

Эфирный План

Окружение каждого Главного Материального Плана - это отдельный Эфирный План. Эфирные Планы – это туманные царства протоматерии. Ничто не твердо на этих планах.

В Эфирных планах, могут иметься небольшие карманы или острова материи известные как Полупланы. Эти Полупланы - иногда создания чрезвычайно мощных волшебников, технологов или полубогов.

Внутренние Планы

Используя аналогию со сферами, вне Главных и Эфирных Планов существуют Внутренние Планы, Первичные Силы строительства вселенной. Внутренние Планы состоят из Элементных, Параэлементных и Квази-Элементных Планов, и Планов Энергии. Элементные Планы - это блоки создания материи Воздуха, Воды, Огня и Земли. Там где Элементные Планы касаются друг друга, та возникают Параэлементные Планы Дым, Лед, Ил и Магма. Планы Энергии - это Положительный Энергетический План (также называемый Планом Жизни) и Отрицательный Энергетический План (источник энтропии). Квази-Элементные Планы существуют там, где Элементные Планы касаются Энергетических Планов: Молнии, Пара, Полезных Ископаемых и Сияния существуют вокруг Положительного Энергетического Плана; а Соли, Вакуума, Золы и Пыли - вокруг Отрицательного Энергетического Плана. Многие из Планов имеют своих собственных существ и правителей, которые иногда вызываются в один из Главных Планов, через заклинания или волшебные изделия.

Астральный План

Вне Внутренних Планов (представленных сферами) - существует Астральный План. Подобно Эфирным Планам, этот план служит как соединитель между различными реальностями. Он связывает различные Главные Планы друг с другом (путешественники от одного Главного Плана до другого, пересекают Астральный План, а не Эфирный) и соединяют каждый Главный План с Внешними Планами.

Астральный План - это бесплодное место с очень редкими частицами твердой материи. Действительно, его наиболее обычная особенность - это серебряные шнуры путешественников в плане. Эти шнуры - пути выживания, которые предохраняют путешественников по Планам от того чтобы заблудиться, прикрепляя и полностью поддерживая путешественника в его точке происхождения.

Внешние Планы

Наконец, вне всех планов существуют - Внешние Планы, также называемые Планами Сил. Имеются 17 известных Внешних Планов, но могут иметься и другие. Этих планы можно достигнуть только с помощью самых мощных заклинаний или, пересекая Астральный План.

Каждый Внешний План уникален. Некоторые кажутся весьма подобными главным; другие имеют ландшафт и физические законы, полностью отличные от тех, к которым герои привыкли. Магия в каждом из них функционирует по-другому так же, как и многие другие обычные предположения о действительности.

Мощные существа (самозванные боги, богини и полубоги) населяют эти планы наряду с полным диапазоном других форм жизни. Внешние Планы - заключительное место отдыха духов интеллектуальных форм жизни из Главных Материальных Планов.

Известные внешние планы были названы людьми. Некоторые из этих названий:

Mechanus
Аркадия
Mount Celestia
Bytopia
Elysium
Beastlands
Olympus
Ysgard
Лимбо
Столпотворение
Пропасть
Carceri
Серая Мгла
Gehenna
Baator
Acheron
Outlands

Эти названия не обязательно одинаковы во всех мирах или от одного Главного Материального Плана к другому. Действительно, так как эти планы - без измерения и формы, это возможно для различных земель в том же самом мире кампании, чтобы иметь полностью различные картины их структуры и порядка.

Например, мир с восточным типом мог бы видеть внешние Планы не как ряд отдельных областей, но как единственную массу, по которой рассеяны различные агентства Астрономической Бюрократии. Астрономический Император мог бы проживать на одном плане, в то время как его Государственный Министр, на другом.

Скандинавская земля видела бы план Ysgard как доминирующий над всеми другими, в соответствии с важностью, которую они приписывают Силам живущим там. Эти вещи оставлены на ваше усмотрение, как Данжон Мастера. Планы могут быть изменены, чтобы соответствовать потребностям вашей кампании.

Приложение 1:

Таблицы Сокровищ

Таблица 84:
Типы Сокровища

СОКРОВИЩА В ЛОГОВИЩАХ

Тип Сокровища	Медь	Серебро	Платина или Золото	Electrum*	Драг. камни	Объекты Искусства	Волш Изделия
A	1,000-3,000 25%	200-2,000 30%	1,000-6,000 40%	00-1,800 35%	10-40 60%	2-12 50%	Любые 3 30%
B	1,000-6,000 50%	1,000-3,000 25%	200-2,000 25%	100-1,000 25%	1-8 30%	1-4 20%	Оружие, Доспехи 10%
C	1,000-10,000 20%	1,000-6,000 30%	- -	100-600 10%	1-6 25%	1-3 20%	Любые 2 10%
D	1,000-6,000 10%	1,000-10,000 15%	1,000-3,000 50%	100-600 15%	1-10 30%	1-6 25%	Любые 2 + 1 микстура 15%
E	1,000-6,000 5%	1,000-10,000 25%	1,000-4,000 25%	300-1,800 25%	1-12 15%	1-6 10%	Любые 3 + 1 свиток 25%
F	- -	3,000-18,000 10%	1,000-6,000 40%	1,000-4,000 15%	2-20 20%	1-8 10%	Любые 5 кр. оружия 30%
G	- -	- -	2,000-20,000 50%	1,000-10,000 50%	3-18 30%	1-6 25%	Любые 5 35%
H	3,000-18,000 25%	2,000-20,000 40%	2,000-20,000 55%	1,000-8,000 40%	3-30 50%	2-20 50%	Любые 6 15%
I	- -	- -	- -	100-600 30%	2-12 55%	2-8 50%	Любые 1 15%

ИНДИВИДУАЛЬНЫЕ И МАЛЕНЬКИЕ СОКРОВИЩА ЛОГОВИЩА

Тип Сокровища	Медь	Серебро	Платина или Золото	Electrum*	Драг. камни	Объекты Искусства	Волш Изделия
J	3-24	-	-	-	-	-	-
K	-	3-18	-	-	-	-	-
L	-	-	-	2-12	-	-	-
M	-	-	2-8	-	-	-	-
N	-	-	-	1-6	-	-	-
O	10-40	10-30	-	-	-	-	-
P	-	10-60	-	1-20	-	-	-
Q	-	-	-	-	1-4	-	-
R	-	-	2-20	10-60	2-8	1-3	-
S	-	-	-	-	-	-	1-8 микстур
T	-	-	-	-	-	-	1-4 свитков
U	- -	- -	- -	- -	2-16 90%	1-6 80%	Любые 1 70%
V	-	-	-	-	-	-	Любые 2
W	- -	- -	5-30 -	1-8 -	2-16 60%	1-8 50%	Любые 2 60%
X	-	-	-	-	-	-	Любые 2 микстуры
Y	-	-	200-1,200	-	-	-	-
Z	100-300 -	100-400 -	100-600 -	100-400 -	1-6 55%	2-12 50%	Любые 3 50%

* выбор ДАНЖОН МАСТЕРА

Чтобы использовать Таблицу 84, сначала находят строчку в описании монстра. В этом ряду каждая колонка показывает процентный шанс специфического типа сокровища и диапазон размера для этого специфического типа. Сокровища без внесенного в список процента автоматически представлены. Или выберите какое это специфическое сокровище (и его количество) или бросайте беспорядочно, чтобы определить результат.

Первая часть таблицы (письма A-I) показывает сокровища, которые найдены в логовищах и только. Это - большие сокровища, накопленные социальными существами (люди, орки, хобгоблины и т.д.) или существами, печально известными за размер их запасов сокровищ (особенно драконы).

Вторая часть списка таблицы дает вероятность, что это сокровище принадлежит интеллектуальным индивидуумам или может быть найдено в логовищах животного интеллекта или меньшего количества монстров. Эти сокровища маленькие. Одинокие существа редко несут большое количество наличных денег, в то время как невежественные редко делают усилие, чтобы собрать его. Когда индивидуум или варианты сокровища логовища, являющиеся большими чем обычно, несколько меньших описаний может быть внесено в список, чтобы создать полный больший запас.

Монеты

Когда сокровище найдено в форме монет, оно будет обычно помещаться в мешок или сохраняться в сундуках, если оно не было собрано невежественными монстрами. Монеты (независимо от металла) обычно весят 50 за фунт.

Драгоценные камни

Когда драгоценные камни найдены, определите ценность каждого драгоценного камня (или каждой группы драгоценных камней если имеется много существующий) по Таблице 85. Эта таблица показывает базовую ценность для каждого драгоценного камня и общего класса каждого камня с целью описания. Камни Неограненные, если найдены, имеют их базовую ценность, уменьшенную до 10% от внесенного в список количества.

Таблица 85:
Таблица Драгоценных Камней

D100	Базовая Оценка	Класс
01-25	10 gp	Декоративный
26-50	50 gp	Полудрагоценный
51-70	100 gp	Самоцвет
71-90	500 gp	Драгоценный
91-99	1,000 gp	Драгоценные камни
00	5,000 gp	Драгоценные камни

Кроме того, имеется 10% шанс, что любой данный камень будет выше или ниже обычной ценности. (Предположите, что 10% камней, существующих в большой груде автоматически необычны.) Эти драгоценные камни могут быть изменены согласно Таблице 86.

Таблица 86:
Изменения Драгоценного Камня

D6	Результат
1	Камень попадает в следующую категорию. Бросайте снова, игнорируя все результаты кроме 1*
2	Камень - двойная базовая ценность
3	Камень - 10-60% выше базовой ценности
4	Камень - 10-40% ниже базовой ценности
5	Камень - половина базовой ценности
6	Камень категорией ниже. Бросайте снова, игнорируя все результаты кроме 6. **

* Более чем 5,000 gp, базовая ценность камня удваивается каждый раз. Никакой камень не может стоить больше чем 100,000 gp.
** Ниже 10 gp, оценка уменьшена к 5 gp, 1 gp, 5 sp, 1 sp. Никакой камень не может стоить меньше чем 1 sp, и никакой камень не может уменьшатся больше чем на пять мест от начальной ценности.

Хотя вы можете выбирать описывать драгоценные камни исключительно их ценностью (" вы нашли 50 gp драгоценный камень "), большее количество аромата получено описанными камнями названием и цветом. Список ниже показывает существующие камни различных категорий и их описаний.

Декоративные Камни

Агат Глаз Тигра: Богатый золотой коричневый с темным striping
Агат Глаз: Серые, белые, коричневые, синие, и зеленые круги
Агат Мох: Розовый, желто - белый от серое - зеленых мох-подобных маркировок
Агат Объединенный: Коричневые, синие, красные, и белые полосы
Азурит: Непрозрачный, пятнистый глубокий синий
Бирюза: Водянистая с более темным mottling
Гемматит: серо-черный
Кварц Синий: Прозрачный бледный синий
Ляпис Лазурь: Легкий или темный синий с желтыми пятнами
Малахит: Striated освещает(зажигает) и темный зеленый
Обсидиан: Реыктивная струя черный
Родокрозит: Свет розовый

Полудрагоценные Камни

Джаспер: Синий, черный до коричневого
Калчедон: Белый
Карнелиан: Оранжевый к красно - коричневый
Кварц Дымный: легкий серый, желтый, коричневый или синий
Кварц Звездный: Дымно повысился с белым центром звезды
Кристалл Каменный: Ясный, прозрачный
Кристопаз: Прозрачное яблоко к изумруду зеленый
Кровавый Камень: Темный серый с красными пятнами
Лимонник: Бледный желтый коричневый
Лунный Камень: Белый от бледного синего оттенка
Оникс: Черный, белый, или полосы обоих
Сардоникс: полосы красного и белого
Циркон: бледный чистой воды

Самоцветы

Аквамарин: бледный синий зеленый (500 gp)
Александрит: Темный зеленый (100 gp)
Аметист: Фиолетовый кристалл (100 gp)
Гранат: Глубоко красный к фиолетовому кристаллу (100-500 gp)
Жемчуг: Чистый белый, повысился, к черному (100-500 gp)
Коралл: Розовый к темно-красному (100 gp)
Кризоберилл: зеленый или желтый зеленый (100 gp)
Нефрит: Свет к темному зеленый или белый (100 gp)
Перидот: Маслина зеленый (500 gp)
Топаз: Золотой желтый (500 gp)
Турмалин: Бледный зеленый, синий, коричневый, или красный (100 gp)
Черный жемчуг: Глубоко черный (100 gp)
Шпинель: Красный, красно - коричневый, зеленый, или глубоко синий (100-500 gp)
Янтарь: Прозрачный золотой (100 gp)

Драгоценные Камни

Алмаз: Ясный Сине - белый, богатый синий, желтый, или розовый (5,000 gp)
Восточный Аметист: Глубоко фиолетовый (1,000 gp)
Восточный Изумруд: Яркий зеленый (5,000 gp)
Восточный Топаз: Светящийся желтый (1,000 gp)
Гиацинт: Светящийся оранжевый (5,000 gp)
Изумруд: Бриллиант зеленый (5,000 gp)
Опал Огненный: Светящийся красный (1,000 gp)
Опал Черный: Темный зеленый с черным mottling и золотыми пятнами (1,000 gp)
Опал: Бледный синий с зеленым и золотым mottling (1,000 gp)
Рубин Звездный: Прозрачный рубин с белыми основными моментами звезды (5,000 gp)
Рубин: Ясный к глубокому темно-красный красный (5,000 gp)
Сапфир Звездный: Прозрачный синий с белыми основными моментами звезды (5,000 gp)
Сапфир Черный: Богатый черный с основными моментами (5,000 gp)
Сапфир: Ясный к среднему(при помощи) синий (1,000 gp)

Объекты Искусства

Эта категория включает драгоценности, декоративные кубки, сложные шкатулки, прекрасный кристаллы и стекло, скульптуры, вырезания и все другие маленькие приукрашивания, которые делают жизнь более приятной и легкой. Ценность каждого должна быть определена по Таблице 87.

Таблица 87:
Объекты Искусства

D100	Оценка
01-10	10-100 gp
11-25	30-180 gp
26-40	100-600 gp
41-50	100-1,000 gp
51-60	200-1,200 gp
61-70	300-1,800 gp
71-80	400-2,400 gp
81-85	500-3,000 gp
86-90	1,000-4,000 gp
91-95	1,000-6,000 gp
96-99	2,000-8,000 gp
00	2,000-12,000 gp

Данжон Мастер должен назвать каждое изделие, найденное героями, так как это помогает им представить в их умах то, что они нашли.

Приложение 2:
Таблицы Волшебных Изделий

Таблицы Волшебных Изделий

Когда возможно, Данжон Мастер должен выбирать волшебные изделия, которые он раздает в его кампании. Иногда, однако, Данжон Мастер имеет более неотложные игровые вопросы на в своей памяти. Чтобы определить беспорядочно, какое волшебное изделие было найдено, бросайте на Таблице 88. Эта таблица направляет Вас к одной из определенных категорий в Таблицах 89-108.

Изделия, сопровождаемые названием группы годны к употреблению только персонажами этой группы.

Примечание: XP Ценность - число единиц опыта, которых персонаж добивается при создании этого изделия.

Таблица 88:
Волшебные Изделия

D20	Категория
01-20	Микстуры и Масла
21-35	Свитки
36-40	Кольца
41	Жезлы
42	Посохи
43-45	Палочки
46	Разная Магия: Книги и Тома
47-48	Разная Магия: Драгоценные камни и Драгоценности
49-50	Разная Магия: Плащи и Одежда
51-52	Разная Магия: Обувь и Перчатки
53	Разная Магия: Пояса и Шлемы
54-55	Разная Магия: Мешки и Бутылки
56	Разная Магия: Порошок и Камни
57	Разная Магия: Домашние Изделия и Инструменты
58	Разная Магия: Музыкальные Инструменты
59-60	Разная Магия: Сверхъестественный Материал
61-75	Доспехи и Щиты
76-100	Оружие

Как только общая категория определена, Данжон Мастер может выбирать определенное изделие из таблиц ниже. (Каждому изделию в таблицах соответствует число броска кубика так, чтобы Данжон Мастер мог выбрать изделия беспорядочно, если он выбирает.) Некоторые таблицы имеют несколько подтаблиц. Каждая подтаблица имеет диапазон чисел в круглых скобках наверху. Чтобы выбрать соответствующую подтаблицу, проверьте кубик, внесенный в список после заголовка таблицы. Бросайте кубик внесенный в список и найдите результат в диапазоне чисел наверху одной из подтаблиц. Это - подтаблица, которую вы должны посмотреть, чтобы определить, какое изделие в списке было найдено.

Например, Микстуры и таблица Масел имеют " (D6) " после заголовка. Это означает, что вы бросаете 6-сторонний кубик, чтобы определить какую Подтаблицу (A, B, или C) читать. Если вы бросаете 2, например, вы проверяете подтаблицу (который имеет "1-2" наверху); если вы бросаете 6, вы читаете подтаблицу C (которая имеет "5-6" наверху). Бросайте 1d20 на соответствующей подтаблице, чтобы определить определенное найденное изделие. Тогда обратитесь к описаниям после таблиц, чтобы выяснить то, что каждое изделие делает.

Таблица 89:
Микстуры и Масла (D6)

Подтаблица (1-2)

D20	Изделие	XP Ценность
1	Управление Животными *	250
2	Яснослышание	250
3	Ясновидение	300
4	Лазание	300
5–6	Заблуждение **	–
7	Уменьшение	300
8	Управление Драконом*	700
9	Эликсир Здоровья	350
10–11	Эликсир Безумия **	–
12	Эликсир Молодости	500
13	ESP	500
14–15	Экстра–лечение	400
16	Огненное Дыхание	400
17	Сопротивляемость Огню	250
18	Полет	500
19	Газообразная Форма	300
20	Выбор Данжон Мастера	–

Подтаблица B (3-4)

D20	Изделие	XP Ценность
1	Управление Гигантом *	600
2	Гигантская Сила* (Воины)	550
3	Рост	250
4–5	Лечение	200
6	Героизм (Воины)	300
7	Управление Человеком *	500
8	Невидимость	250
9	Неуязвимость (Воины)	350
10	Левитация	250
11	Долговечность	500
12	Масло Сопротивляемости Кислоте	500
13	Масло Разочарования	750
14	Масло Элементной Неуязвимости *	500
15	Масло Эфирности	600
16	Масло Самовоспламеняющееся	500
17	Масло Неуклюжести **	–
18	Масло Воздействия	750
19	Масло Скользкости	400
20	Выбор Данжон Мастера	–

Подтаблица C (5–6)

D20	Изделие	XP Ценность
1	Масло Долговечности	500
2	Зелье Обманывания	500
3	Зелье Любви	200
4	Зелье Убедительности	400
5	Зелье Запинки и Заикания **	–
6	Управление Растениями	250
7–8	Яд **	–
9	Полиморфирование Себя	200
10	Оттенки Радуги	200
11	Скорость	200
12–13	Сверх–героизм (Воин)	450
14	Приятная Вода	200
15	Нахождение Сокровищ	600
16	Управление Нежитью*	700
17	Чревовещание	200
18	Живучесть	300
19	Дышать Водой	400
20	Выбор Данжон Мастера	–

* Тип существа, может быть определен броском кубика (см. описание изделия для большего количества информации).
** Данжон Мастер не должен показывать точную природу микстуры.

Таблица 90:
Свитки (D6)

Подтаблица (1–4)

D20	Изделие*	Диапазон Уровня
1-3	1 заклинание	1-4
4-5	1 заклинание	1-6
6	1 заклинание	2-9 (2-7 **)
7	2 заклинания	1-4
8	2 заклинания	2-9 (2-7 **)
9	3 заклинания	1-4
10	3 заклинания	2-9 (2-7 **)
11	4 заклинания	1-6
12	4 заклинания	1-8 (1-6 **)
13	5 заклинаний	1-6
14	5 заклинаний	1-8 (1-6 **)
15	6 заклинаний	1-6
16	6 заклинаний	3-8 (3-6 **)
17	7 заклинаний	1-8
18	7 заклинаний	2-9 (2-7 **)
19	7 заклинаний	4-9 (4-7 **)
20	Выбор Данжон Мастера	–

* См. "Свитки" в Приложении 3, чтобы определить, найден жреческий или волшебный свиток.
** Диапазон Уровня показывает диапазон уровней заклинаний на свитке. Диапазоны, отмеченные с двойными звездочками (**) используются, чтобы определить заклинания священника.

Подтаблица B (5–6)

D20	Изделие	XP Ценность
1	Карта	–
2	Защита от Кислоты	2,500
3	Защита от Холода	2,000
4	Защита от Дыхания Дракона	2,000
5	Защита от Электричества	1,500
6–7	Защита от Элементалов	1,500
8	Защита от Огня	2,000
9	Защита от Газа	2,000
10–11	Защита от Оборотничества	1,000
12	Защита от Магии	1,500
13	Защита от Окаменения	2,000
14	Защита от Растений	1,000
15	Защита от Яда	1,000
16	Защита от Овладения	2,000
17	Защита от Нежити	1,500
18	Защита от Воды	1,500
19	Проклятие	–
20	Выбор Данжон Мастера	–

Ценность XP (ценность единиц опыта) для свитков заклинания равна полным уровням заклинаний, содержащимся на свитке x 100.

Таблица 91:
Кольца (D6)

Подтаблица (1–4)

D20	Изделие	XP Ценность
1	Дружба с Животным	1,000
2	Мигание	1,000
3	Сила Хамелеона	1,000
4	Неуклюжесть	–
5	Упрямство	–
6–7	Заблуждение	–
8	Вызывания Джина*	3,000
9	Управление Элементалом	5,000
10	Падать как Перышко	1,000
11	Сопротивляемость Огню	1,000
12	Свободное Действие	1,000
13	Влияние на Людей	2,000
14	Невидимость	1,500
15–16	Прыжок	1,000
17	Управление Млекопитающими*	1,000
18	Защита Разума	500
19	Защита	1,000 **
20	Выбор Данжон Мастера	–

Подтаблица B (5–6)

D20	Изделие	XP Ценность
1–2	Защита	1,000 **
3	Таран*	750
4	Регенерация	5,000
5	Электрошок	1,000
6	Метеоры	3,000
7	Хранения Заклинаний	2,500
8	Отражения Заклинаний	2,000
9	Пропитание	500
10	Плавание	1,000
11	Телекинеза*	2,000
12	Правды	1,000
13	Согревания	1,000
14	Хождение по воде	1,000
15	Слабость	–
16	Желания, Несколько*	5,000
17	Желания, Три*	3,000
18	Волшебства* (Волшебник)	4,000
19	Рентгеновская Видимость	4,000
20	Выбор Данжон Мастера	–

* сила этих колец ограничена числом зарядов.
** В +1 для защиты

Таблица 92:
Жезлы

D20	Изделие	XP Ценность
1–2	Поглощение (Жрец, Волшебник)	7,500
3–4	Настороженность	7,000
5	Обман (Жрец, Волшебник, Мошенник)	5,000
6–7	Отмена	10,000
8	Молотьба	2,000
9	Господствующая Мощь (Воин)	6,000
10	Проход	5,000
11	Воскрешение (Жрец)	10,000
12	Лидерство	8,000
13–14	Безопастности	3,000
15–16	Разрушения (Жрец, Волшебник)	4,000
17	Блеска	2,500
18–19	Ужаса	3,000
20	Выбор Данжон Мастера	–

Таблица 93:
Посохи

D20	Изделие	XP Ценность
1–2	Палица	1,500
3	Команды (Жрец, Волшебник)	5,000
4–5	Лечение (Жреческий)	6,000
6	Магический (Волшебник)	15,000
7	Сил (Волшебник)	12,000
8	Змея (Жрец)	7,000
9–10	Бросания (Жрец)	2,000
11–12	Копье	1,000*
13–14	Удара (Жрец, Волшебник)	6,000
15	Роящиеся Насекомые (Жрец, Волшебник)	100**
16	Гром и Молния	8,000
17–18	Увядания	8,000
19	Леса (Друид)	8,000
20	Выбор Данжон Мастера	–

* за +1 от силы
** за заряд

Таблица 94:
Палочки

D20	Изделие	XP Ценность
1	Колдовство (Волшебник)	7,000
2	Земля и Камень	1,000
3	Обнаружение Врагов	2,000
4	Страха (Жрец, Волшебник)	3,000
5	Огонь (Волшебник)	4,500
6	Гашения Пламени	1,500
7	Мороз (Волшебник)	6,000
8	Освещение	2,000
9	Иллюзия (Волшебник)	3,000
10	Молния (Волшебник)	4,000
11	Магическое Обнаружение	2,500
12	Волшебные снаряды	4,000
13	Обнаружение Металлов и Минералов	1,500
14	Отрицание	3,500
15	Парализация (Волшебник)	3,500
16	Полиморфинг (Волшебник)	3,500
17	Обнаружение Секретных Дверей и Ловушек	5,000
18	Изменение Размера	3,000
19	Удивление	6,000
20	Выбор Данжон Мастера	–

Таблица 95:
Разная Магия: Книги, Энциклопедии, Руководства, Тома

D20	Изделие	XP Ценность
1–3	Благословенная Книга Боккоба (Волшебник)	4,500
4	Книга Великих Дел (Жрец)	8,000
5	Книга Бесконечных Заклинаний	9,000
6	Книга Мерзкой Тьмы (Жрец)	8,000
7	Энциклопедия выгодного Колдовства (Волшебник)	8,000
8	Энциклопедия Невыразимого Проклятия (Волшебник)	8,000
9	Энциклопедия Серебряной Магии (Волшебника)	8,000
10	Руководство Отличного Здоровья	5,000
11	Руководство Увеличения Силы	5,000
12	Руководство Големов (Жрец, Волшебник)	3,000
13	Руководство Искусного Владения Оружием (Воин)	8,000
14	Руководство Быстроты Действий	5,000
15	Руководство Тайных Хищений (Мошенник)	8,000
16	Том Ясности Мыслей	8,000
17	Том Лидерства и Влияния	7,500
18	Том Понимания	8,000
19	Книга Праздности	–
20	Выбор Данжон Мастера	–

Таблица 96:
Разная Магия: Драгоценные камни, Драгоценности, Амулеты (D6)

Подтаблица (1–3)

D20	Изделие	XP Ценность
1	Амулет Неизбежного Определения Местонахождения	–
2	Амулет Защиты Жизни	5,000
3	Амулет Планов	6,000
4	Амулет Против Обнаружения Местонахождения	4,000
5	Амулет Против Нежити	200*
6	Бусинки Силы	200 ***
7	Брошка Защиты	1,000
8	Драгоценный камень Яркости	2,000
9	Драгоценный камень Понимания	3,000
10	Драгоценный камень Наблюдения	2,000
11	Драгоценный камень Нападений	–
12	Драгоценный камень Безупречности	–
13	Медальон ESP	2,000
14	Медальон Обмена Мыслями	–
15	Ожерелье Адаптации	1,000
16–17	Ожерелье Снарядов	100 **
18	Ожерелье Молитвенное (Жрец)	500 ***
19	Ожерелье Удушения	–
20	Выбор Данжон Мастера	–

Подтаблица B (4–6)

D20	Изделие	XP Ценность
1	Жемчужина Силы (волшебник)	200*
2	Жемчужина Сирен	900
3	Жемчужина Мудрости (Жрец)	500
4	Амулет Грязного Гниения	–
5	Амулет Здоровья	1,000
6	Амулет Защиты от Яда	1,500
7	Амулет Заживления Ран	1,000
8	Талисман Верности (Жрец)	1,000
9	Талисман Долгих Лет (Жрец)	3,000
10	Талисман Привлечения Чудовищ (Жрец)	–
11	Скарабей Смерти	–
12	Скарабей Гнева Врагов	1,000
13	Скарабей Безумия	1,500
14	Скарабей Защиты	2,500
15	Скарабей Защиты от Големов	****
16	Талисман Чистого Добра (Жреческий)	3,500
17	Талисман Сферы (Волшебник)	100
18	Талисман Окончательного Зла (Жреческий)	3,500
19	Талисман Зага	1,000
20	Выбор Данжон Мастера	–

* За каждый уровень
** За кубик повреждения
*** За специальную бусинку
**** См. описание изделия

Таблица 97:
Разная Магия: Плащи и Одежда

D20	Изделие	XP Ценность
1	Плащ Паук	3,000
2	Плащ Смещения	3,000
3–4	Плащ Эльфийский	1,000
5	Плащ Ядовитый	–
6–8	Плащ Защиты	1,000*
9	Плащ Летучая Мышь	1,500
10	Плащ Манта	2,000
11	Одежда Архимага (Волшебника)	6,000
12	Одежда Мимикрии	3,500
13	Одежда Глаз (Волшебник)	4,500
14	Одежда Властности (Волшебника)	–
15	Одежда Сверкающих Цветов (Жрец, Волшебник)	2,750
16	Одежда Звезд (Волшебник)	4,000
17–18	Одежда Полезных Изделий (Волшебник)	1,500
19	Одежда Паразитов (Волшебник)	–
20	Выбор Данжон Мастера	–

* В плюс

Таблица 98:
Разная Магия: Обувь, Наручи, Перчатки

D20	Изделие	XP Ценность
1	Обувь Танцующая	–
2	Обувь Эльфийская	1,000
3	Обувь Левитации	2,000
4	Обувь Скорости	2,500
5	Обувь Ходьбы и Прыжков	2,500
6	Обувь Севера	1,500
7	Обувь Различных Следов	1,500
8	Обувь Воздушная	2,000
9	Наручи Стрельбы из Лука (Воины)	1,000
10	Наручи Тарзана	1,000
11–12	Наручи Защиты	500*
13	Наручи Защищенности	–
14	Перчатки Ловкости	1,000
15	Перчатки Неуклюжести	–
16	Перчатки Силы Людоеда (Жрец, Мошенник, Воин)	1,000
17	Перчатки Плавания и Лазания (Жрец, Мошенник, Воин)	1,000
18	Перчатки Ловли Снарядов	1,500
19	Шлепанцы Паучьего Лазания	1,000
20	Выбор Данжон Мастера	–

* В АС защиты меньше чем 10

Таблица 99:
Разная Магия: Пояса, Шляпы, Шлемы

D20	Изделие	XP Ценность
1–3	Пояс Карликовости	3,500
4	Пояс Женственности/Мужественности (Жрец, Мошенник, Воин)	–
5–6	Пояс Гигантской Силы (Жрец, Воин Мошенник)	2,000
7–9	Пояс Многих Карманов	1,000
10	Шляпа Маскировки	1,000
11	Шляпа Глупости	–
12	Шлем Блеска	2,500
13–14	Шлем Знания Языков и Чтения Магии	1,000
15	Шлем Противоположных Жизненных ценностей	–
16	Шлем Телепатии	3,000
17	Шлем Телепортации	2,500
18–19	Шлем Подводного Действия	1,000
20	Выбор Данжон Мастера	–

Таблица 100:
Разная Магия: Мешки, Бутылки, подсумки, Контейнеры

D20	Изделие	XP Ценность
1	Кувшин Алхимии	3,000
2	Мешок Бобов	1,000
3	Мешок Пожирания	–
4–7	Мешок Удержания	5,000
8	Мешок Превращения	–
9	Мешок Уловок	2,500
10	Мензурка Обильных Микстур	1,500
11	Всегда Полный Кошелек Букнарда	*
12	Графин Бесконечной Воды	1,000
13	Бутылка с Ифритом	9,000
14	Бутылка Бесконечного Дыма	500
15	Фляга Проклятая	–
16	Удобный Рюкзак Хеварда	3,000
17	Фляга Железная	–
18	Портативное Отверстие	5,000
19	Карман Быстрого Доставания	1,500
20	Выбор Данжон Мастера	–

* См. описание изделия

Таблица 101:
Разная Магия: Свечи, Порошки, Мази, фимиам и Камни

D20	Изделие	XP Ценность
1	Свеча Призывания (Жрец)	1,000
2	Порошок Проявления	1,000
3	Порошок Исчезновения	2,000
4	Порошок Засухи	1,000
5	Порошок Иллюзии	1,000
6	Порошок Бесследности	500
7	Порошок Чихания и Удушья	–
8	Благовоние Размышления (Жрец)	500
9	Благовоние Навязчивой Идеи (Жрец)	–
10	Йоун Камни	300*
11	Мазь Кеогтома	500
12	Изумительные Краски Нолзура	500*
13	Философский Камень	1,000
14	Дымный Порошок **	–
15	Универсальный Клей	1,000
16	Камень Управления Земными Элементалами	1,500
17	Камень Удачи (Счастливый камень)	3,000
18	Камень Веса (Утяжеляющий камень)	–
19	Универсальный Растворитель	1,000
20	Выбор Данжон Мастера	–

* В камень или горшок пигмента
** Это изделие необязательно, и нельзя даться, если аркебуза не позволяется в кампании.

Таблица 102:
Разная Магия: Домашние Изделия и Инструменты

D20	Изделие	XP Ценность
1	Жаровня, Управляющая Элементалами Огня (Волшебник)	4,000
2	Жаровня Сонного Дыма (Волшебник)	–
3	Метла Оживающая Нападающая	–
4	Метла Летающая	2,000
5	Ковер Самолет	7,500
6	Мотыга Титанов (Воин)	3,500
7	Кувалда Титанов (Воин)	4,000
8	Зеркало Захвата Существ (Волшебник)	2,500
9	Зеркало Умственного Мастерства	5,000
10	Зеркало Оппозиции	–
11	Ложка Мурлинда	750
12–13	Веревка Лазания	1,000
14	Веревка Сжатия	–
15	Веревка Запутывающая	1,500
16	Коврик Душитель	–
17	Коврик Приветствия (Волшебника)	6,500
18	Пила Мощного Резания (Воин)	2,000
19	Лопата Колоссальных Раскопок (Воин)	1,000
20	Выбор Данжон Мастера	–

Таблица 103:

Разная Магия: Музыкальные Инструменты

D20	Изделие	XP Ценность
1	Колокол Прерывания	2,000
2	Колокол Открытия	3,500
3	Колокол Голода	–
4	Барабаны Оглушения	–
5	Барабаны Паники	6,500
6	Арфа Очарования	5,000
7	Арфа Разногласия	–
8	Горн Уничтожения	1,000
9	Горн Пузырей	–
10	Горн Разрушения	1,500
11	Горн Тумана	400
12	Горн Добра/Зла	750
13	Горн Тритонов (Жрец, Воин)	2,000
14	Горн Валгаллы	1,000*
15	Лира Строительства	5,000
16	Трубы Запугивания	400
17	Трубы Боли	–
18	Трубы Звуков	1,000
19	Трубы Коллекторов	2,000
20	Выбор Данжон Мастера	–

* Только если используется вашего героем(персонажем) соответствующего класса.

Таблица 104:
Разная Магия: Волшебные Устройства (D6)

Подтаблица (1–3)

D20	Изделие	XP Ценность
1	Аппарат Квалиша	8,000
2–3	Лодка, Складывающаяся	10,000
4	Шар, Управляющий Водными Элементалами (Волшебник)	4,000
5	Шар Водяной Смерти (Волшебника)	–
6	Курильница Управляющая Воздушными Элементалами (Волшебник)	4,000
7	Курильница вызова Враждебных Воздушных Элементалов (Волшебник)	–
8–9	Хрустальный Шар (Волшебник)	1,000
10	Хрустальный Шар Гипнотический (Волшебник)	–
11	Куб Силы	3,000
12–13	Куб Сопротивляемости Морозу	2,000
14	Кубические Врата	5,000
15	Крепость Даерна Моментальная	7,000
16	Карточная Колода Иллюзий	1,500
17	Карточная Колода Многих Вещей	–
18	Очки Очарования (Волшебника)	4,000
19	Очки Острого Зрения	2,000
20	Выбор Данжон Мастера	–

Подтаблица В 4–6

D20	Изделие	XP Ценность
1	Очки Окаменения	–
2	Очки Орлиного Зрения	3,500
3–4	Статуэтка Чудесных Сил	100*
5	Подковы Зефира	1,500
6–7	Подковы Скорости	2,000
8	Железные Полосы Билярро	750
9	Линза Обнаружения	250
10	Символ Пера Кваала	1,000
11–12	Колчан Эхлона	1,500
13	Лист Уменьшения	1,500
14	Сфера Уничтожения	4,000
15	Каменная Лошадь	2,000
16	Источник Многих Миров	6,000
17–18	Ветряной Вентилятор	500
19	Крылья Летающие	750
20	Выбор Данжон Мастера	–

* В Hit Die статуэтки.

Доспехи и Щиты

Чтобы определить волшебное найденное изделие, бросают для типа доспехи по Таблице 105 и затем волшебный уровень по Таблице 106. Если Специальный доспех найден, бросок для типа по Таблице 107.

Таблица 105:
Тип Доспеха

D20	Доспехи
1	Пластинчатый доспех
2	Разбойничий
3–5	Кольчуга
6	Рыцарский латы
7	Полный латы
8	Кожа
9–12	Латы
13	Колечный доспех
14	Чешуйчатый доспех
15–17	Щит
18	Наборный доспех
19	Проклепанная кожа
20	Специальный

Таблица 106:
Уровень Армор Класса

D20	Премия AC	XP Ценность
1–2	–1	–
3–10	+1	500
11–14	+2	1,000
15–17	+3	1,500
18–19	+4	2,000
20	+5	3,000

Таблица 107:
Специальные Доспехи

D20	Тип Доспеха	XP Ценность
1–2	Доспехи Управления	+ 1,000
3–4	Доспехи Незаметные	+ 500
5–6	Доспехи Притягивающие Снаряды	–*
7–8	Доспехи Гнева	–*
9–10	Эльфийская кольчуга	+ 1,000
11–12	Латы Эфирности	5,000
13–14	Латы Страха	4,000
15–16	Латы Уязвимости	–
17–18	Щит, Большой, +1, +4 против Снарядов	400
19–20	Щит –1, Притягивающий Снаряды	–

* Никакие единицы опыта не получены, независимо от количества дополнительной AC защиты, которое изделие обеспечивает.

Волшебное Оружие

Чтобы определить тип найденного волшебного оружия, бросьте по Таблице 108 для типа оружия. Затем бросайте по Таблице 109, чтобы определить плюс (или минус) оружия. Если Специальный результат получен, бросайте по Таблице 110, чтобы точно определить найденное оружие. Диапазон чисел в круглых скобках – число найденных изделий.

Таблица 108:
Тип Оружия (D6)

Подтаблица A (1–2)

D20	Оружие
1	Стрела (4d6)
2	Стрела (3d6)
3	Стрела (2d6)
4–5	Топор
6	Боевой топор
7	Болт (2d10)
8	Болт (2d6)
9	Пуля, Пращная (3d4)
10–12	Кинжал
13	Дротик (3d4)
14	Кистень
15	Охотничье копье (1d2)
16	Нож
17	Рыцарское копье
18–19	Палица
20	Специальное (бросают по Таблице 110)

Подтаблица B (3–6)

D20	Оружие
1	Боевая пика
2	Утренняя Звезда
3	Древко
4–5	Ятаган
6–8	Копье
9–17	Меч
18	Трезубец
19	Боевой молот
20	Специальное (бросают по Таблице 110)

Таблица 109:
Уровень Силы Атаки

D20	Премия Меча	XP Ценность	Премия Другого Оружия	XP Ценность
1–2	–1	–	–1	–
3–10	+1	400	+1	500
11–14	+2	800	+1	500
15–17	+3	1,400	+2	1,000
18–19	+4	2,000	+2	1,000
20	+5	3,000	+3	2,000

Таблица 110:
Специальное Оружие (D10)

Подтаблица (1–3)

D20	Изделие	XP Ценность
1	Стрела Направления	2,500
2	Стрела Убийца	250
3	Топор +2, Метательный	750
4	Топор Метательный	*
5–6	Лук +1	500
7	Арбалет Точности, +3	2,000
8	Арбалет Расстояния	1,500
9	Арбалет Скорости	1,500
10–11	Кинжал +1, +2 против Крошечных или Маленьких существ	300
12–13	Кинжал +2, +3 против существ больше человека	300
14	Кинжал +2, Длинный Зуб	300
15	Кинжал Метательный	*
16	Кинжал Ядовитый	350
17	Дротики Возвращающиеся	450
18	Молот +3, Карликовый Метательный	1,500
19	Молот Удар Грома	2,500
20	Выбор Данжон Мастера	–

* См. описание изделия

Подтаблица B (4–6)

D20	Изделие	XP Ценность
1	Роговое Лезвие	*
2	Охотничье копье Молния	250
3	Охотничье копье Проникновения	250
4–5	Нож, Застежка	150
6–7	Палица Разрушения	2,000
8	Сеть Ловушка	1,000
9	Сеть Ловушка Подводная	1,000
10–11	Боевой посох, Волшебный	500
12	Ятаган Скорости	*
13–14	Праща Меткости +2	700
15	Копье Удара в Спину, Проклятое	–
16	Трезубец Управления Рыбами	500
17	Трезубец Подчинения	1,500
18	Трезубец Предупреждения	1,000
19	Трезубец Тоски	–
20	Выбор Данжон Мастера	–

* См. описание изделия

Подтаблица C (7–9)

D20	Меч	XP Ценность
1	Солнечное Лезвие	3,000
2–7	Меч +1, +2 против использующих магию и волшебных существ	600
8–10	Меч +1, +3 против оборотней и изменяющих форму существ	700
11–12	Меч +1, +3 против регенерирующих существ	800
13	Меч +1, +4 против рептилий	800
14–15	Меч +1, Проклятый	–
16	Меч +1, Язык Пламени	900
17	Меч +1, Лезвие Удачи	1,000
18	Меч +2, Убийца Драконов	900
19	Меч +2, Убийца Гигантов	900
20	Выбор Данжон Мастера	–

Подтаблица D (10)

D20	Мечи	XP Ценность
1	Меч +2, Выпивающий Девять Жизней	1,600
2–3	Меч +3, Жгучего Мороза	1,600
4	Меч +4, Защитник	3,000
5	Меч +5, Защитник	3,600
6	Меч +5, Святой Мститель	4,000
7–8	Меч –2, Проклятый	–
9	Меч Танцующий	4,400
10	Меч Выпивающий Жизнь	5,000
11	Меч Лезвие	7,000
12	Меч Планов	2,000
13	Меч Поражения	4,400
14–16	Меч, Проклятый Берсеркерством	–
17–18	Меч Быстроты, Короткий (+2)	1,000
19	Меч, Обезглавливатель	10,000
20	Выбор Данжон Мастера	–

Приложение III:

Описание Волшебных Изделий

Микстуры

Микстуры обычно найдены в керамических, кристаллических, стеклянных или металлических флягах или пузырьках (хотя вы можете изменять это, если хотите). Вообще фляги или другие контейнеры содержат достаточно жидкости, чтобы обеспечить одну персону одной полной дозой, чтобы достигнуть результатов, описанных для каждой микстуры ниже.

Открытие и питье микстуры имеет начальный модификатор 1, но микстура не вступает в силу, пока дополнительная начальная задержка модификатора 1d4+1 не прошла. Только тогда полные волшебные свойства микстуры станут очевидными. Волшебные масла льют по телу или мажутся соответственно; это налагает задержку на фактор скорости 1d4+1.

Микстуры могут быть составлены магами за относительно низкую цену. Однако, они должны иметь образец желательной микстуры, чтобы получить правильную формулу. Кроме того, компоненты имеют тенденцию быть редкими или трудными в получении. Этот аспект микстур, также как изобретение новых игроками, детализирован в правилах Исследования Заклинания.

Идентификация Микстур

Как общее правило, контейнер с микстурой не должен иметь никаких меток идентификации, так что герои должны взять образец из каждого контейнера, чтобы определить природу жидкости внутри. Однако, даже маленькой пробы должно хватить, чтобы идентифицировать микстуру некоторым способом. Представьте различные виды микстур, и полезных и вредных, имеющих трудности в идентификации. Кроме того, один и тот же самый тип микстуры, созданный в различных лабораториях, мог бы пахнуть, являться на вкус и выглядеть по-другому.

Объединение Микстур

Волшебные смеси и составы, которые составляют микстуры, не всегда совместимы. Совместимость микстур проверяется всякий раз, когда две микстуры фактически смешиваются, или микстура использована существом в то время как другая такая жидкость, уже использована, и еще действует.

Постоянные микстуры имеют эффективную продолжительность одного хода для смешивающихся целей. Если вы пьете другую микстуру в пределах одного хода после питья другой с постоянной продолжительностью, проверьте по Таблице 111. Точные результаты объединения микстур не могут быть рассчитаны, из-за различий в формулах, методах изготовления, и составляющем качестве, используемом различными магами. Поэтому, предлагается что Таблица 111 использоваться, со следующими исключениями:

1. Микстура заблуждения смешивается с любой другой.
2. Микстура нахождения сокровищ будет всегда выдавать смертельный яд.

Тайно бросают 1d100 для совместимости микстуры, не давая никаких ключей. Результаты объединения определенных микстур могут быть заранее установлены как заговор, по вашему выбору.

Таблица 111:
Совместимость Микстур

D100	Результат
01	Взрыв. Если две или больше микстуры глотаются вместе, внутреннее повреждение 6d10 хитпоинтов. Любой в пределах 5-футового радиуса получает 1d10 единиц повреждения. Если микстуры смешаны внешне (в мензурке например), все в пределах 10-футового радиуса переносят 4d6 единиц повреждения, никакой инстинктивной защиты.
02-03	Результат Смертельный яд.* выпивший мертв. Если внешне смешано, результат облако ядовитого газа 10-футового диаметра. Все в пределах облака должны бросить успешные инстинктивные защиты против яда или умереть.
04-08	Умеренный яд вызывает тошноту и потерю 1 единицы Силы и Ловкости, никакой инстинктивной защиты. Одна микстура отменена, а другая - в половину силы и продолжительности. (Определите беспорядочно, какая микстура отменена)
09-15	Микстуры не могут быть смешаны. Обе микстуры полностью разрушены, каждая отменяет другую.
16-25	Микстуры не могут быть смешаны. Одна микстура отменена, но другая остается нормальной (случайный выбор).
26-35	Микстуры не могут быть смешаны. Обе микстуры функционируют в половину обычной эффективности.
36-90	Микстуры могут быть смешаны** и работают как обычно, если их эффекты не противоречащие (например, уменьшение и рост, который просто отменит друг друга).
91-99	Совместимый результат. Одна микстура (беспорядочно отобранная) имеет 150% обычной эффективности. Данжон Мастер может управлять этим, только продолжительность увеличенной микстуры увеличена.
00	Открытие. Смешивание микстур создает специальный эффект только одна из микстур будет функционировать, но результаты на выпившего постоянны. (Обратите внимание на это некоторые вредные побочные эффекты могли бы хорошо следовать из этого, по усмотрению Данжон Мастера.)

* Микстура нахождения сокровищ всегда создает смертельный яд когда объединена с другой микстурой.
** Микстура заблуждения может быть смешана со всеми другими микстурами.

Продолжительность Микстуры

Если иначе не заявлено, эффекты микстуры длятся четыре полных хода плюс d4 дополнительных ходов (4+d4).

Список Микстур

ESP: ESP микстура дарит способность, которая является тем же самый как заклинание волшебника 2-го уровня того же самого названия, за исключением того, что эффекты длятся 5d8 раундов, то есть, от 5 до 40 минут.

Газообразная Форма: выпивший этой волшебной жидкости, индивидуум делает свое тело, а также все что он несет или носит, газообразным. Газообразная форма способна течь по базовой скорости 3 за раунд. (Заклинание порыва ветра, или даже обычные сильные воздушные потоки, будут уносить газообразную форму на воздушной скорости.)

Газообразная форма прозрачна и нематериальна. Она дрожит и изменяется, и не может быть повреждена волшебным огнем или молнией, которые причиняют обычное повреждение. Вихрь причиняет двойное повреждение существу в газообразной форме. Когда индивидуум в таком состоянии, он способен войти в любое место, которое не герметично - даже маленькую трещину или отверстие, которое позволяет воздуху проникать, также позволяет войти и существам в газообразной форме. Вся микстура должна быть использована, чтобы достигнуть этого результата, а ее полная продолжительность (4+1d4 хода).

Героизм: Она дает выпившему ее временное увеличение в уровне (хитпоинты, боевая способность и спасение) если он имеет меньше чем 10 уровней опыта.

Уровень выпившего	Подаренное Число Уровней	Временный Добавочный Hit Dice
0	4	4d10
1st-3rd	3	3d10+1
4th-6th	2	2d10+2
7th-9th	1	1d10+3

Когда микстура выпита, индивидуум сражается как будто он имеет уровень опыта, подаренный магией эликсира. Полученное Повреждение сначала отнимается от волшебно полученного Hit Dice и единиц премии. Эта микстура может использоваться только воинами.

Гигантская Сила: Эта микстура может использоваться только воинами. Когда микстура гигантской силы использована, индивидуум получает великую силу и премии, повреждения когда его счет попадание, с любым ручным или метательным оружием. Это также возможно для персоны, чтобы швырять камни как показано в таблице ниже. Обратите внимание, что тип гигантской силы, полученной, питьем микстуры беспорядочно определен по той же самой таблице:

D20	Сила Эквивалентна	Максим. Поднятый Вес	Премия Повреждения	Диапазон	Базовое Повреждение от Броска Камня	Поднять Ворота
1-6	Гигант Холмов	485	+7	80 ярдов	1-6	50%
7-10	Каменный Гигант	535	+8	160 ярдов	1-12	60%
11-14	Ледяной Гигант	635	+9	100 ярдов	1-8	70%
15-17	Огненный Гигант	785	+10	120 ярдов	1-8	80%
18-19	Облачный Гигант	935	+11	140 ярдов	1-10	90%
20	Штормовой Гигант	1235	+12	160 ярдов	1-12	95%

Долговечность: микстура долговечности уменьшает возраст персонажа на 1d12 лет, восстанавливая молодость и энергию. Полная микстура должна быть использована, чтобы достигнуть желательного результата. Это также полезно как встречное к волшебным или нападениям старения некоторых монстров.

Каждый раз когда микстура долговечности выпивается, имеется 1% совокупный шанс, что результат будет инвертирован и к выпившему возвратятся все годы, удаленные предыдущими эликсирами!

Дышать Водой: 75% вероятность, что микстура дышать водой будет содержать две дозы, 25% вероятность, что в контейнере будет иметься четыре дозы. Микстура позволяет персонажу, пьющему ее дышать в обычных жидкостях, которые содержат кислород. Эта способность продолжается в течение одного полного часа за дозу выпитой микстуры, с дополнительными 1d10 раундами (минутами). Таким образом, персонаж, который использовал микстуру дышать водой, мог бы входить в глубину реки, озера или даже океана и не тонуть, пока волшебный эффект микстуры сохраняется.

Живучесть: Эта микстура восстанавливает пользователя к полной живучести несмотря на усталость, недостаток сна, и нахождение без продовольствия и питья до семи дней. Оно аннулирует до семи дней лишений, и продолжится в действительности на остаток от семидневной продолжительности. Микстура также делает пользователя невосприимчивым к ядам и болезням, пока она в действии, и пользователь вылечивает потерянные хитпоинты по курсу 1 за каждые 4 часа.

Заблуждение: Эта микстура воздействует на разум вашего героя так, чтобы он предположил, что эта жидкость - некоторая другая микстура (если лечения, например, то ему покажется, что повреждение было "восстановлено" выпив ее, и только смерть или отдых после того, как приключение закончилось, покажет, что микстура только заставила выпившего полагать, что ему помогли). Если несколько индивидуумов испытывают эту микстуру, 90% вероятно, что они все будут соглашаться, что это - та же самая микстура (или любой тип, который Данжон Мастер объявляет или намекает).

Зелье Запинки и Заикания: Когда эта жидкость использована, она будет казаться выгодным - зельем обманывания или убедительности, например. Однако, всякий раз, когда важные вещи нужно говорить (устный компонент заклинания, текст свитка, переговоры с монстром и т.д.), истинный эффект микстуры показывается - он ничего не может сказать должным образом, и реакции всех существ, слышащих такую ерунду будут с -5 штрафом.

Зелье Любви: Эта микстура привораживает индивидуума, выпившего ее (см. заклинание обаяния) к первому существу, замеченному после употребления дозы. Выпивший может фактически стать влюбленным, если существо имеет ту же расу и противоположного пола). Эффекты Обаяния постепенно проходят за 1d4+4 хода, но эффекты влюбленности продолжаются, пока рассеивающее магическое заклинание не брошено на индивидуума.

Зелье Обманывания: Эта микстура позволяет выпившему ее говорить плавно - даже сообщая ложь - гладко, правдиво и не обнаружимо. Волшебное исследование (типа заклинания священника 4-го уровня, обнаружить ложь) не будет давать обычные результаты, но покажет, что некоторая небольшая " притяжка правды " могла бы встречаться.

Зелье Убедительности: Когда эта микстура принята внутрь, индивидуум становится более харизматичным, получая премию +5 при бросании кубиков реакции. Индивидуум также способен предложить что-либо (см. заклинание волшебника 3-го уровня, предложение) однажды в ход всем существам в пределах 30 ярдов вокруг него.

Лазание: выпивший эту микстуру индивидуум может лазить как вор, вверх или вниз по вертикальным поверхностям. Микстура Лазания эффективна один ход плюс 5d4 раундов.

Базовый шанс скольжения и падения - 1%. Делайте проверку процента на полпути к точке подъема -01 средствами падения вашего героя. За каждые 100 фунтов, которые несет персонаж, добавьте 1% к шансу скольжения. Если верхолаз носит доспехи, добавьте следующие к шансу падения :

Доспехи	**Шанс Падения**
Проклепанная кожа	1%
Колечный доспех	2%
Чешуйчатый доспех	4%
Кольчуга	7%
Пластинчатые или наборные доспехи	8%
Латы	10%
Рыцарские латы	10%
Полные латы	12%
Волшебные доспехи, любого типа	1%

Левитация: микстура левитации позволяет персонажу левитировать также как и заклинание волшебника 2-го уровня того же самого названия. Микстура позволяет левитацию индивидуума, только до максимального веса 600 фунтов. Выпивший может нести другую персону, пока их полный вес - в пределах этого ограничения.

Лечение: вся микстура должна быть использована в отдельном раунде. Если это выполнено, микстура восстанавливает 2d4+2 хитпоинтов повреждения (см. экстра-лечение выше).

Масло Воздействия: Это масло имеет выгодные эффекты на тупое оружие и снаряды, и волшебные, и неволшебные. Когда применяется на тупое оружие типа дубины, молота или палицы, оно дарит +3 премию к Силе Атаки и +6 премию повреждения. Эффект продолжается 1d3+8 раундов за применение. Одной порции хватит на одно оружие.

Когда применяется к тупому снаряду, типа швыряющегося молота, дубины, пращного камня или пули, оно дарит +3 премию в Силе Атаки и +3 премию к повреждению. Эффект на снаряде используется однажды. Одной порции хватит на 4-5 пращных камня или два больших оружия. Фляга масла воздействия содержит 1d3+2 порции.

Масло Долговечности: Когда это масло применяется к любой материи, которая однажды была живой (кожа, листья, бумага, дерево, мертвая плоть и т.д.), оно позволяет этому веществу сопротивляться ходу времени. Каждый год фактического времени воздействует на вещество, как будто только день прошел. Покрытый объект имеет +1 премию на всех инстинктивных защитах. Масло никогда не проходит, хотя оно может быть волшебно удалено. Одна фляга содержит достаточно масла, чтобы покрыть восемь человеческого размера объектов или эквивалентную область.

Масло Неуклюжести: Это масло, будет казаться полезного типа - сопротивляемость кислоте, скольжение и т.д. - до момента пока носитель не окажется под его действием в опасной рукопашной ситуации. В этой точке, он имеет шанс 50% каждый раунд, чтобы промахнутся и потерять, что бы то ни было, что он держит - оружие, щит, компоненты заклинания и т.д. Только полная ванна в некоторой жидкости (алкоголь и т.д.) удалит масло прежде, чем оно постепенно пройдет.

Масло Разочарования: Это масло позволяет удалить все Очарования и обаяния, помещенные на живых существ и подавляя такие эффекты на объекте. Если масло втерто в существо, все Очарования и Обаяния с него немедленно удалены. Если протерто на объекты, несущие Очарование, магия будет потеряна на 1d10+20 ходов. После этого времени, масло теряет потенцию, и изделие восстанавливает Очарование. Масло не излучает магию, как только оно применяется, и маскирует любое Очарование, которое оно покрывает, так, чтобы изделие, так покрытое не показало бы никакого Очарования, пока масло остается эффективным.

Масло, Самовоспламеняющееся: Когда это масло выставлено на воздух, оно немедленно воспламеняется, причиняя 5d6 единиц повреждения любому существу, непосредственно облитому этим веществом (инстинктивная защита против заклинания позволяет половину повреждения). Если она швыряется, фляга всегда будет ломаться. Любое существо в пределах 10 футов от точки воздействия (до максимума шесть существ) будет затронуто. Масло может, например, использоваться, чтобы облить тела целых шести существ регенерации, типа троллей. Если фляга открыта, существо, держащее ее немедленно переносит 1d4 единиц повреждения. Если бросок сделанный на 2d10 не равняется или меньше, чем Ловкость существа, фляга не может быть закрыта вовремя, чтобы предотвратить масло от взрыва, с результатами как описано выше.

Масло Скользкости: Подобно маслу эфирности, описанному выше, эта жидкость должна применяться внешне. Это применение делает его невозможным для индивидуума, который будет захвачен, схвачен, или обниматься с любым противником, или сжат змеями или щупальцами. (Обратите внимание, что узлы могли бы все же ослабляться, но что щупальца монстра не могли бы переплетать противника, покрытого маслом скользкости.)

Кроме того, такие преграды как паутины, волшебные или нет, не будут иметь эффект на намазанного индивидуума. Веревки, наручники и цепи могут скользить свободно. Волшебные веревки и т.п. не эффективны против этого масла. Если прольется на пол или на ноги, имеется шанс 95%, что существа, стоящие на поверхности будут скользить и падать. Масло

требует обычно, чтобы восемь часов постепенно проходили, или оно может быть стерто алкоголем (даже вином!).

Масло Сопротивляемости Кислоте: Когда это масло применяется к коже, ткани, или любому другому материалу, оно дает неуязвимость против кислоты. Масло постепенно высыхает, но медленно - одно применение продолжается в течение целого дня (1440 раундов). Каждый раз когда защищенный материал подвергнут действию кислоты, продолжительность масла уменьшена к стольким раундам, сколько хитпоинтов повреждения кислота причинила бы подвергнутой плоти. Таким образом, если черный дракон дышит на 64 единицы кислотного повреждения, персона, защищенная этим маслом теряла бы 1 час и 4 минуты защиты (64 раунда -32, если инстинктивная защита против оружия дыхания была успешна).

Каждая фляга содержит достаточно масла, чтобы защитить одно человеческого размера существо (и снаряжение) в течение 24 часов; или защитить любую комбинацию существ и продолжительности с этими ограничениями.

Масло Элементной Неуязвимости: Это драгоценное вещество дает полную неуязвимость от одного типа обычной элементной силы на Главном Материальном Плане: ветра или шторма, огня, землетрясения, наводнения и т.д. Имеется шанс 10%, что каждая такая фляга будет также эффективна на соответствующем Элементном плане - это позволяет защищенному индивидууму находится там свободно и без опасности от элементных сил. Нападения элементными существами все еще эффективны, но с -1 штрафом на кубик повреждения. Фляга содержит достаточно масла, чтобы покрыть одно человеческого размера существо в течение восьми дней или восемь индивидуумов в течение одного дня. Элемент, против которого защита определен беспорядочно.

D4	Элемент
1	Воздух
2	Земля
3	Обстреливают
4	Вода

Масло Эфирности: Эта микстура - фактически легкое масло, которое применяется внешне к одежде и выставленной плоти, давая эфирность. В эфирном состоянии, индивидуум может проходить через твердые объекты в любом направлении в сторону, вверх, вниз - или на различные планы. Индивидуум не может касаться не эфирных объектов.

Масло вступает в силу через три раунда после применения, и оно действует 4+1d4 хода если не удалено со слабым кислым раствором до истечения обычной продолжительности. Оно может применяться к объектам также как к существам. Одна микстура достаточна чтобы намазать нормального человека и такие вещи, какие он типично несет (два или три вида оружия, предметы одежды, доспехи, щит и другие вещи). Эфирные индивидуумы невидимы.

Нахождение Сокровищ: микстура нахождения сокровищ снабжает пьющего чувством местоположения, так, чтобы он мог указывать на направление до самой близкой массы сокровищ. Сокровище должно быть в пределах 240 ярдов, и масса должна равняться металлу по крайней мере 10,000 медных частей или 100 драгоценных камней или любая комбинация.

Обратите внимание, что только ценные металлы (медь, серебро, электрум, золото, платина и т.д.) и драгоценные камни (и драгоценности, конечно) могут быть найдены. Микстура не будет находить ничего не стоящие металлы или волшебные изделия, которые не содержат драгоценных металлов или драгоценных камней. Выпивший микстуру может "чувствовать" направление в котором лежит сокровище, но не расстояние до него.

Вмешивающиеся вещества другие чем специальные волшебные камеры или выровненные лидерством стены не будут противостоять способностям, которые микстура дарит индивидууму. Эффекты микстуры длятся 5d4 раундов. (Умные игроки будут делать попытку триангуляции.)

Невидимость: Эта микстура дает невидимость, подобную заклинанию волшебника 2-го уровня того же самого названия. Действия, вовлекающие бой автоматически завершают невидимое состояние. Индивидуум, обладающий этой микстурой может выпивать единственный большой глоток - равный 1/8 содержимого контейнера, чтобы получить невидимость на 3-6 ходов.

Неуязвимость: Эта микстура дает устойчивость к не волшебному оружию. Она также защищает против нападений существ (не героев) без волшебных свойств или с меньшим количеством чем 4 Hit Dice. Таким образом, герой 8-го уровня без волшебного оружия не мог бы повредить выпившему микстуру неуязвимости.

Микстура также улучшает оценку Армор Класса на 2 и дает +2 премию индивидууму в его инстинктивных защитах против всех форм нападения. Эффекты осознаны только, когда вся микстура использована, и они длятся 5d4 раундов. Только воины могут использовать эту микстуру.

Огненное Дыхание: Эта микстура позволяет выпившему изрыгать язык пламени в любое время в пределах одного часа после выпивания жидкости. Каждая микстура содержит достаточно жидкости для четырех маленьких порций. Одна порция позволяет выпившему выдыхать конус огня шириной 10 футов и до 20 футов длиной, который причиняет 1d10+2 единиц повреждения (d10+2). Двойная порция удваивает диапазон и повреждение. Если вся микстура выпита сразу, конус - шириной 20 футов и длиной 80 футов, и причиняет 5d10 единиц повреждения. Инстинктивные защиты против оружия дыхания снимают половину повреждения и применяются во всех случаях. Если пламя не использовано прежде, чем час истекает, микстура терпит неудачу, с шансом 10%, что огонь прорывается в теле выпившего, причиняя ему двойное повреждение, без позволенной инстинктивной защиты.

Оттенки Радуги: Эта довольно густая микстура должна находится в металлическом контейнере. Выпивший может стать любым оттенком или комбинацией оттенков, желательных по желанию. Любой цвет или комбинация цветов возможны, если пользователь просто представит его в своем разуме достаточно долго, чтобы оттенок быть произведенным. Если микстура выпита экономно, фляга выдаст до семи доз каждая продолжительностью 1 час.

Полет: микстура полета позволяет индивидууму, пьющему ее лететь тем же самым способом как заклинание волшебника 3-го уровня, полет.

Полиморфирование Себя: Эта микстура дублирует эффекты заклинания волшебника 4-го уровня того же самого названия.

Приятная Вода: Эта жидкость фактически не микстура, которая будет выпита (хотя она является хорошей на вкус). Приятная вода добавлена к другим жидкостям, чтобы изменить их к чистой, питьевой воде. Она будет нейтрализовывать яд и разрушать волшебные микстуры (никакой инстинктивной защиты). Содержание единственного контейнера изменит до 100,000 кубических футов загрязненной, соленой или щелочной воды в пресную воду. Она обезвредит до 1,000 кубических футов кислоты в чистую воду. Эффекты микстуры постоянны, но жидкость может быть загрязнена после начального периода 5d4 раундов.

Рост: Эта микстура увеличивает рост и вес персоны, выпившей ее. Предметы одежды и другие носящиеся и несущиеся вещи также растут в размере. Каждая четверть жидкости позволяет вырасти на 6 футов роста - другими словами, полная высота увеличенная микстурой 24 футов. Увеличение Веса должно быть пропорционально изменению в росте. Сила увеличена достаточно, чтобы позволить нести доспехи и оружие, соразмерные с увеличенным размером, но не обеспечивает боевых премий. Движение увеличивается к таковому гиганта приблизительно равного размера.

Сверх-Героизм: Эта микстура дает индивидууму временное увеличение в уровнях (см. микстуру героизма) если он имеет меньшее количество, чем 13 уровней опыта. Она подобна микстуре героизма, но более мощная, и эффекты продолжаются только 5d6 рукопашных раундов:

Уровень Потребителя	Число Подаренных Уровней	Временный Добавочный Hit Dice
0	6	5d10
1st-3rd	5	4d10+1
4th-6th	4	3d10+2
7th-9th	3	2d10+3
10th-12th	2	1d10+4

Скорость: микстура скорости увеличивает движение и боевые способности выпившего на 100%. Таким образом, норма передвижения 9 становится 18, и персонаж, обычно способный напасть однажды в раунд нападает дважды. Однако это не уменьшает время использования заклинания. Использование микстуры скорости старит индивидуума на один год. Старение постоянно, но другие эффекты, продолжаются 5d4 раундов.

Сопротивляемость Огню: Эта микстура дарит персоне, пьющей ее волшебную неуязвимость ко всем формам обычного огня (типа костров, горящего масла или даже огромного лесного пожара). Она также дает сопротивляемость огню, произведенному льющейся лавой, стеной огня, огненным шаром, огненным дыханием дракона, и от подобного интенсивного пламени/высокой температуры. Все повреждение от такого огня уменьшено на -2 от каждого кубика повреждения, и если инстинктивная защита применима, она бросается с +4 премией. Если половина микстуры использована, она присуждает неуязвимость к обычным огням и половину выгод, отмеченных выше (-1, +2). Микстура продолжается один ход, или пять раундов для половинной дозы.

Уменьшение: После питья этой микстуры, индивидуум (и все что он несет и носит) уменьшается в размерах до 5% от нормального размера. Процент от количества выпитой микстуры определяет на сколько персонаж уменьшается: Например, если 40% содержимого глотают, персона уменьшается до 60% от нормального размера. Эффекты этой микстуры длится шесть ходов плюс 1d4+1 ходов.

Управление Гигантом: полная доза этой микстуры должна быть использована для эффектов, которые можно почувствовать. Она будет влиять на одного или двух гигантов подобно заклинанию очарования монстра. Контроль продолжается 5d6 раундов. Если только на одного гиганта воздействуют, он имеет право на инстинктивную защиту против заклинания с -4 штрафом; если воздействуют на двух, броски кубика извлекают пользу +2 премию - за ослабленный эффект микстуры. Тип гиганта, подчиненного специфической микстуре определен беспорядочно.

D20	Тип Гиганта
1-5	Гигант с холмов
6-9	Каменный Гигант
10-13	Ледяной гигант
14-17	Огненный гигант
18-19	Облачный гигант
20	Штормовой гигант

Управление Драконом: Эта микстура позволяет индивидууму, пьющему ее использовать то, что, в действительности, является заклинанием очарование монстра на специфического дракона в пределах 60 ярдов. Дракон имеет право на инстинктивную защиту против заклинания, но с -2 штрафом. Управление продолжается 5-20 (5d4) раундов. Имеются различные виды микстур дракона, как показано ниже:

D20	Тип Дракона
1-2	Управление Белым Драконом
3-4	Управление Черным Драконом
5-7	Управление Зеленым Драконом
8-9	Управление Синим Драконом
10	Управление Красным Драконом
11-12	Управление Медным Драконом
13-14	Управление Латунным Драконом
15	Управление Бронзовым Драконом
16	Управление Серебряным Драконом
17	Управление Золотым Драконом
18-19	Управление Злым Драконом *
20	Управление Добрым Драконом **

* Черный, синий, зеленый, красный и белый

** бронза, латунь, медь, золото и серебро

Управление Животными: Эта микстура позволяет выпившему ее эмпатию и управление эмоциями животных одного вида: котов, собак, лошадей и т.д. Число управляемых животных зависит от их размера: 5d4 животных размером с гигантских крыс; 3d4 животных примерно размера человека; или 1d4 животных весящих примерно 1/2 тонны или больше. Вид животного, которое может управляться, зависит от специфической микстуры, как обозначено броском кубика (d20):

D20	Вид Животного
1-4	млекопитающее/сумчатое
5-8	птица
9-12	рептилия/земноводное
13-15	рыба
16-17	млекопитающее/сумчатое/птица
18-19	рептилия/земноводное/рыба
20	все вышеназванные

Животные с Интеллектом 5 (низкий Интеллект) или лучше имеют право на инстинктивную защиту против заклинания. Контроль ограничен эмоциями или инстинктами, если некоторая форма связи не возможна. Обратите внимание, что многие монстры не могут управляться при помощи этой микстуры, а так же не могут люди, полулюди или гуманоиды (см. кольцо управления млекопитающими).

Управление Растениями: микстура управления растениями позволяет индивидууму влиять на поведение растительных форм жизни. Это включает обычные растения, грибы и даже почвы и барханы - в пределах параметров их обычных способностей. Выпивший может заставлять растительные формы остаться или нешуметь, перемещаться, переплетать и т.д., согласно их возможностям.

Растительные монстры с Интеллектом 5 или выше имеют право на инстинктивную защиту против заклинания. Растения в пределах площади 20x20 футов могут управляться, подчиненные ограничениям, сформулированным выше, на 5d4 раундов. Само разрушительное управление непосредственно невозможно, если растения интеллектуальны (см. заклинание очарование растений). Диапазон управления - 90 ярдов.

Управление Нежитью: Эта микстура в действительности дает выпившему способность очарования некоторых джасты, призраков, гхол, теней, скелетов, спектров, wights, wraiths, вампиров и зомби. Способность обаяния подобна заклинанию волшебника 1-го уровня, Очаровать Существо. Она воздействует максимум на 16 Hit Dice нежити, округляя вниз любые дополнения хитпоинтов к самому низкому кубику (например, 4+1 равняется 4 Hit Dice). Нежить имеет право на инстинктивные защиты против заклинания только, если она имеет интеллект. Инстинктивные защиты бросаются с -2 штрафами из-за силы микстуры; эффекты постепенно проходят за 5d4 раундов. Чтобы определить тип нежити, затронутой специфической микстурой, бросают 1d10 и консультируются со следующей таблицей:

D10	Тип Нежити
1	Джасты
2	Злые Духи
3	Гхолы
4	Тени
5	Скелеты
6	Призраки
7	Мертвяки
8	Темные Духи
9	Вампиры
10	Зомби

Управление Человеком: Микстура управления человеком позволяет выпившему ее управлять до 32 уровней или Hit Dice людей, гуманоидов и полулюдей, как будто заклинание Очаровать Существо было брошено. Все существа имеют право на инстинктивные защиты против заклинания. Любые положительные единицы Hit Dice округлены до самого низкого целого кубика (например, 1+2=1, 2+6=2 и т.д.). Эта микстура продолжается 5d6 раундов. Тип расы, которой можно управлять, определен беспорядочно.

D20	Управляемый Человек/Гуманоид
1-2	Карлики
3-4	Полуэльфы/Эльфы
5-6	Гномы
7-8	Халфлинги
9-10	Полуорки
11-16	Люди
17-19	Гуманоиды (гноллы, орки, гоблины и т.д.)
20	Эльфы, Полуэльфы и Люди

Чревовещание: Она позволяет пользователю создавать звук его голоса, как будто он (или голос, или подобный звук) издается откуда где-нибудь еще, а не из него: из другого существа, статуи, из-за двери, из прохода и т.д. Пользователь может говорить на любом языке, который он знает, или создавать любой звук, который он может обычно делать. Чтобы обнаружить уловку, слушатели должны бросить успешную инстинктивную защиту против заклинания с -2 штрафом. Если брошено в соединении с другими иллюзиями, Данжон Мастер может управлять большими штрафами или отвергать независимую инстинктивную защиту против этого эффекта, объединенная иллюзия может быть совершенна! выпивший может использовать способность чревовещания до шести раз в пределах продолжительности микстуры.

Эликсир Здоровья: Эта микстура вылечивает слепоту, глухоту, болезнь, слабоумие, безумие, инфекцию, инвазию, отравление и гниль. Но она не будет излечивать раны или восстанавливать хитпоинты, потерянные через любую из вышеупомянутых причин. Выпивший целую микстуру вылечит сразу все выше перечисленные несчастья. Половина фляги вылечит любую или две из внесенных в список болезней (по выбору Данжон Мастера).

Эликсир Безумия: тот кто выпьет этого эликсира, станет безумным, как будто затронут заклинанием волшебника 4-го уровня безумие, но заклинания лечение, восстановление или желание вылечивает от безумия. Как только любое существо затронуто эликсиром, остаток теряет все волшебные свойства, становясь просто жидкостью с плохим вкусом.

Эликсир Молодости: выпивание этого редкого и мощного эликсира полностью замедлит старение. Выпивание полной микстуры сразу уменьшает возраст выпившего на 1d4+1 лет. Выпивание только одного глотка, вместо питья всего, уменьшит потенцию жидкости, и питье жидкости с более низкой потенцией уменьшает возраст только на 1d3 лет.

Экстра-лечение: Эта микстура восстанавливает 3d8+3 хитпоинтов повреждения когда полностью использована, или 1d8 хитпоинтов повреждения за каждую треть, которая выпита.

Яд: ядовитая микстура - просто высоко ядовитая жидкость во фляге микстуры. Обычно, ядовитые микстуры без запаха и могут быть любого цвета. Глотание, введение яда в кровь, или, в некоторых случаях, только контакт с кожей, приводит к смерти. Яд может быть слабый (+4 до +1 премия к инстинктивной защите), средний, или смертельный (от -1 до -4 штрафа или больше на инстинктивной защите). Некоторый яд может быть настолько ядовит, что заклинание нейтрализации яда просто понизит уровень токсичности скажем на 40%, от -4 штрафа до +4 премии к инстинктивной защите против яда. Данжон Мастер выбирает силу желательного яда, хотя чаще всего это сила "J" (см. 51 Таблицу, Сила Яда). Вы могли бы желать позволить вашим героям швырять фляги с ядом (см. Бой, " граната-подобные Снаряды ").

Ясновидение: Эта микстура позволяет индивидууму видеть, как заклинание волшебника 3-го уровня, ясновидение. Оно отличается от заклинания тем, что неизвестные области до 30 ярдов отдаленные, могут быть замечены. Эффекты длятся один ход.

Яснослышание: Эта микстура позволяет существу выпившему ее, слышать как заклинание волшебника 3-го уровня того же самого названия. Однако, микстура может использоваться, чтобы слышать даже неизвестные области в пределах 30 ярдов. Эффекты длятся до двух ходов.

Свитки

Свитки вообще найдены в цилиндрах из слоновой кости, нефрита, кожи, металла, или дерева. Некоторые тубы надписаны магическими рунами или письмом, герои должны прочитать их, чтобы открыть контейнер. Это - до Данжон Мастера. Принятие этого подхода поощряет игроков выбирать и использовать заклинания читать магию или понимание языков. Оно также делает возможным защитить мощные свитки ловушками (символы, взрывчатые руны) и проклятиями.

Каждый свиток написан в собственном волшебном шифре. Чтобы понять какой свиток был найден, способность читать магию должна быть доступна. Как только содержание свитка читается, заклинание читать магию больше не нужно, чтобы призвать магию. Даже карта на свитке будет казаться неудобочитаемой, пока надлежащее заклинание (Понимание Языков) не используется.

Чтение свитка, чтобы узнать содержание не призывает магию, если это не специально сделанное проклятие. Проклятый свиток, может казаться свитком любого вида. Он не излучает никакой злой или специальной волшебной ауры.

Свиток защиты может быть прочитан любым классом персонажа даже без заклинания читать магию.

Если содержание свитка читается не сразу, имеется шанс от 5% до 30%, что оно исчезнет. Данжон Мастер устанавливает процент или выбрасывает 1d6, чтобы определить это для каждого свитка.

Когда свиток с заклинанием исследован, может использоваться следующая таблица, чтобы определить его природу:

D100	Тип Свитка
01-70	Волшебный
71-00	Жреческий

Другие классы в жреческой группе, по усмотрению Данжон Мастера, так же могут иметь уникальные свитки. Только обозначенный класс персонажа может использовать свиток, кроме воров и бардов, которые могут использовать любой свиток, как объяснено в Руководстве Игрока.

Уровень Заклинаний Свитков Заклинаний

Все свитки заклинаний написаны, чтобы делать из использование быстрым и легким насколько это возможно для автора. Уровень заклинания и характеристики (диапазон, продолжительность, область поражения, и т.д.) - типично на один уровень выше чем требуемый, чтобы использовать заклинание, но никогда не ниже 6-го уровня опыта.

Таким образом, заклинание волшебника 6-го уровня написано на 13-ом уровне, заклинание 7-го уровня на 15-ом уровне и т.д. Данжон Мастер может делать свитки заклинаний более мощными, увеличивая уровень, на котором они написаны. Это, однако, это будет влиять на шанс неудачи заклинания.

Неудача Волшебного Заклинания

Если любой пользователь заклинания приобретает свиток с заклинанием уровнем слишком высоким для него, он все еще может пробовать использовать заклинание, однако шанс неудачи или другого плохого эффекта, 5% за каждый уровень различия между существующим уровнем персонажа и уровнем, на котором заклинание могло бы использоваться.

Например, маг 1-го уровня находит свиток с заклинанием желания. Шанс неудачи - 85%, поскольку желание - заклинание 9-го уровня, достигнутое на 18-ом уровне: от 18-1=17; 17x5%=85%. Бросок процентного кубика 85 или меньше указывает на неудачу некоторого вида, и консультируются с таблицей 112. В этом случае заклинание - 30%, вероятно, чтобы терпеть неудачу без результата, в то время как шанс для обратного или вредного эффекта - 70%.

Таблица 112:
Неудача Заклинания

Различие в Уровне	Шанс Неудачи	Инвертирование или Вредный Эффект
1-3	95%	5%
4-6	85%	15%
7-9	75%	25%
10-12	65%	35%
13-15	50%	50%
16 и выше	30%	70%

Использование Свитков Заклинаний

Когда свиток скопирован в книгу заклинаний или читается, чтобы освободить магию, письмо полностью и навсегда, исчезает с листа. Магия заклинания связана в письме, и ее использование освобождает и стирает его. Таким образом, чтение заклинания из свитка семи заклинаний делает изделие свитком из шести заклинаний. Независимо оттого, что игрок может пробовать, каждое заклинание на свитке только годно к употреблению только однажды. Исключения должны быть сделаны очень редко и только, когда вы имеете очень специальное волшебное изделие - возможно свиток, который может быть прочитан однажды в неделю. Это была бы действительно мощная магия.

Использование Эффектов Свитка

Модификатор инициативы свитка - время чтения. Для свитков заклинаний, оно равно Времени Активирования заклинания. Для свитков защиты, время чтения дается в объяснении эффектов свитка.

Единственные требования для использования свитка - достаточный свет, чтобы читать его и фактическое чтение письма вслух. Если чтение свитка прервано, эффект свитка потерян, и это заклинание исчезает и потеряно. Для свитка не требуются Компоненты Заклинания, и никакие неблагоприятные эффекты, связанные с использованием заклинания не переносятся, эти требования или штрафы были выполнены или перенесены создателем свитка.

Эффекты Свитка Защиты

Если герой использует больше чем один свиток защиты, их эффекты складываются, но не их продолжительность. Свитки, которые защищают против существ, не создают фактического, физического шара. Если пользователь вынуждает существо переместится в место, из которого невозможно отступить, в угол, например и затем продолжает идти вперед, пока существо не окажется в пределах радиуса, существо не повреждено, а защита рассматривается добровольно сломанной и исчезает. Не имеется никакого пути, которым свиток защиты может использоваться как наступательное оружие.

Кто Может Использовать Свитки Заклинаний?

Способность использовать свитки заклинаний не позволяет жрецу использовать волшебные заклинания, или волшебнику использовать жреческие заклинания. Аналогично, она не дает способности использования заклинания для персонажей не использующих заклинания, кроме свитков защиты. Любой может использовать свиток защиты. Паладины и рейнджеры не могут использовать жреческие свитки.

Персонажи способные читать и понимать свитки заклинаний могут делать это независимо от других ограничений. Как только заклинание известно, не нужно использовать заклинание читать магию, чтобы призвать его силу. Свитки могут читаться даже магами, которые неспособны понять заклинание, скопированное из-за неспособности изучить его или потому что оно высокого уровня (хотя, в последнем случае, имеется шанс неудачи заклинания).

Диапазон Уровней Заклинания

Диапазон уровней, показанный в Таблице 90 дает параметры для случайного определения уровня заклинаний на свитках, если вы выбираете не устанавливать его сами. С определенным уровнем заклинаний, найдите специфическое заклинание, консультируясь с соответствующими Таблицами Заклинаний в Руководстве Игрока.

Проклятые Свитки

Некоторые свитки содержат мощные проклятия, помещенные преднамеренно или в результате неудачного создания свитка. Проклятые свитки вступают в силу момент, когда они впервые читаются. Проклятый свиток может иметь любой эффект, который Данжон Мастер желает, хотя он вряд ли должен быть прямо смертелен. Предложенные проклятия включают следующее:

Неудача (-1 при нападениях и инстинктивных защитах).
Борода персонажа вырастает на 1 дюйм за минуту.
Персонаж телепортирован далеко от остальной части партии.
Случайный монстр появляется и нападает.
Персонаж полиморфирован в мышь.
Персонаж уменьшается до половины своего нормального размера.
Персонаж поражен слабостью, уменьшая на половину его счет Силы.
Персонаж впадает в глубокий сон, из которого он не может быть разбужен.
Персонаж развивает аппетит не поддающийся контролю.
Персонаж всегда должен говорить в рифму (предотвращение использования заклинания).
Персонаж поражен трусостью и должен делать нравственную проверку каждый раз при встрече с монстром.
Жизненные ценности персонажа изменены.
Персонаж переносит 2-6 единиц повреждения.
Персонаж переносит амнезию.
Персонаж чувствует себя вынужденным отдавать другим все, что ему принадлежит.
Персонаж должен спастись против парализации или окаменения.

Вообще, результаты проклятия могут быть инвертированы или полностью отменены снятием проклятия. Некоторые случаи (типа окаменения) могут требовать использования других заклинаний. Преодоление проклятия должно быть трудным для героев, но не невозможным.

Карты

Хотя и не волшебны, карты достаточно специальны, чтобы требовать осторожной подготовки и использования Данжон Мастером, следовательно, они включены в списки волшебных изделий. Карты редко должны раздаваться беспорядочно. Данжон Мастер должен иметь подходящую карту, подготовленную заранее. Не имеется никакой таблицы, чтобы управлять природой карт. Весь намек подразумевает существование больших сокровищ, которые будут найдены при предоставлении только неопределенной идеи относительно риска, с которым они будут связаны. Некоторые могут быть подлинными, другие фальсифицированы. Из-за широкого диапазона возможностей, Данжон Мастер должен использовать карты сокровищ как трамплин для новых и захватывающих приключений.

Список Свитков Защиты

Защита от Воды: (Время Чтения 6) Эта защита простирается на сферу диаметром 10-футов, сосредоточенную на прочитавшем. Все формы воды жидкая, твердая, пар, лед, снег, дождь со снегом, туман и т.д. неспособны проникнуть через сферу защиты. Если защита наталкивается на форму воды, вещество просто не будет касаться ее; таким образом, они не будут скользить на льду, погружаться в водоем и т.д. Защита продолжается 1d4+4 хода.

Защита от Газа: (Время Чтения -3) Этот свиток производит сферу защиты диаметром 10-футов, сосредоточенную на читателе. Все в пределах области иммунны к эффектам любого газа - ядовитого газа, газообразного оружия дыхания, заклинаний, производящих газ (типа вонючего облака и тумана убийцы), и всех подобных форм вредных ядовитых паров. Защита продолжается 1d4+4 раунда.

Защита от Дыхания Дракона: (Время Чтения разное) Только индивидуум, читающий свиток защищен. Защита работает против всех форм дыхания дракона и продолжается 2d4+4 раунда.

Защита от Кислоты: (Время Чтения 6) прочитавший защищен от всех форм кислоты, до максимального повреждения 20 Hit Dice или максимальной продолжительности 1d4+8 ходов, что бы ни происходило первым.

Защита от Магии: (Время Чтения 8) Этот свиток призывает очень мощный, невидимый шар антимагии радиусом 5-футов от прочитавшего. Никакая форма магии не может проходить в или из него, но физические вещи не задерживаются шаром. Как и с другими защитами, шар антимагии перемещается с прочитавшим. Защита продолжается 5d6 раундов.

Защита от Нежити: (Время Чтения 4) Когда этот свиток читается, защиты круг радиусом 5-футов возникает и перемещается с прочитавшим. Он защищает каждого в его пределах от всех физических нападений, сделанных нежитью (джастов, призраков, гхол, теней, скелетов, злых духов, мертвяков, темных духов, вампиров, зомби и т.д.) но не от волшебных заклинаний или других форм нападения. Если существо оставляет защищенную область, оно может подвергнуться физическому нападению. Защита ограничивается до 35 Hit Dice/уровень нежити; избыток Hit Dice/уровней может проходить через круг. Он держится 10d8 раундов. Некоторые свитки защиты этой природы защищают только от некоторых типов нежити (один или больше) а не от всей нежити, по выбору Данжон Мастера. (См. " Микстуры, Управление нежитью " для таблицы бросания кубика.)

Защита от Огня: (Время Чтения 8) Защита простирается на сферу диаметром 30-футов, сосредоточенную на прочитавшем. Все в этой области способны противостоять пламени и высокой температуре самого горячего типа, даже волшебной и элементной природы. Защита продолжается 1d4+4 хода.

Защита от Оборотней: (Время Чтения 4) Существет семь обычных типов этого свитка. Данжон Мастер может выбирать один из таблицы ниже или делать бросок, чтобы определить это беспорядочно:

D100	Тип Свитка
01-05	Защита от Медведей Оборотней
06-10	Защита от Вепрей Оборотней
11-20	Защита от Крыс Оборотней
21-25	Защита от Тигров Оборотней
26-40	Защита от Вервольфов
41-98	Защита от Всех Оборотней
99-00	Защита от Изменяющих Форму

Волшебный круг от чтения свитка простирается в 10-футовом радиусе и перемещается с прочитавшим. Каждый свиток защищает против 49 Hit Dice оборотней, округляя все премии хитпоинтов вниз, если они не превышают +2. Во всем остальном защита подобна защите против элементалов, приведенной выше. Защита от изменяющих форму защищает против монстров (кроме богов и богоподобных существ) способных изменить свою форму в человеческую, например допельгангеров, некоторых драконов, друидов, шакалов оборотней и оборотней. Магия продолжается 5d6 раундов.

Защита от Окаменения: (Время Чтения 5) Круг защиты радиусом 10-футов перемещается с прочитавшим этот свиток. Все в пределах его границ абсолютно иммунны ко всем формам волшебных или других окаменений. Защита продолжается 5d4 раундов.

Защита от Овладения: (Время Чтения 1 раунд) Этот свиток производит волшебный круг 10-футового радиуса, который сосредоточен на прочитавшем и перемещается с ним. Все существа в его пределах защищены от волшебных заклинаний типа магического сосуда или нападений на тело, нацеленных на овладение или умственный контроль. Даже мертвые защищены, если они - в пределах магического круга. Защита продолжается 10d6 раундов в 90% этих свитков; 10% имеет силу, которая продолжается 10d6 ходов, но эффект заклинания неперемещаем.

Защита от Растений: (Время Чтения 1 раунд). Защитная сфера 10 футов в диаметре сосредоточена на прочитавшем. Все формы растительной жизни (включая грибы, слизь, почвы и т.п.) неспособны проникнуть в сферу. Если она перемещена к растительной жизни, которая является способной к движению, растение будет отодвинуто. Если растение неподвижно (укоренившийся куст, кустарник или дерево, например), сфера не может быть перемещена через или мимо него, если читатель не имеет достаточно силы и массы, чтобы выкорчевать растение при обычных условиях. Защита продолжается 1d4+4 хода.

Защита от Холода: (Время Чтения 3) Защита простирается направленная наружу от прочитавшего до сферы диаметром 30-футов. Все в пределах области защищены от эффектов не волшебного холода до температуры абсолютного ноля (-460 градусов). Против волшебного холода, свиток присуждает +6 премию к инстинктивным защитам и повреждение в одну четверть (восьмая часть, если инстинктивная защита сделана). Продолжительность свитка 1d4+4 хода.

Защита от Электричества: (Время Чтения 5) Защита обеспечивается в сфере диаметром 20-футов, сосредоточенной на прочитавшем. Защищаемый индивидуум, иммуннен ко всем электрическим нападениям и связанным с ними эффектам. Защита продолжается 3d4 раундов.

Защита от Элементалов: (Время Чтения 6) Существует 5 видов этого свитка. Процентные кубики Бросаются и консультируются со следующей таблицей:

D100	Тип Свитка
01-15	Защита от Воздушных Элементалов (включая воздушных слуг, джинов, невидимых призраков, и летящих по ветру)
16-30	Защита от Земных Элементалов (включая xorn)
31-45	Защита от Огненных Элементалов (включая ифритов и саламандр)
46-60	Защита от Водных Элементалов (включая тритонов и водных сверхъестественных существ)
61-00	Защита от всех Элементалов

Магия защищает прочитавшего и всех кто находится в пределах 10 футов, от отмеченного типа элементалов, и от элементных существ из того же самого плана(ов). Защита воздействует максимум на 24 Hit Dice элементных существ, если свиток имеет определенный тип элементала, и на 16 Hit Dice, если он - против всех видов элементалов. Заклинание продолжается 5d8 раундов. Нападение из круга возможно, как и нападение любым элементным существом с Hit Dice больше чем защита, или несколькими элементными существами, на которых не хватило защитного числа Hit Dice, и поэтому способных входить в круг и нападать.

Защита от Яда: (Время Чтения 3) Защита, предоставляемая этим свитком распространяется только на прочитавшего. Никакая форма глотающегося, контактного или вдыхаемого яда, не будет влиять на защищенного индивидуума, и любой яд в теле прочитавшего полностью нейтрализуется. Защита продолжается 1d10+2 раунда.

Кольца

Все волшебные кольца обычно излучают магию, но чаще всего невозможно обнаружить, что это волшебные кольца без некоторых мистических средств. Кроме того, все волшебные кольца выглядят одинаково, поэтому определение волшебных свойств данного кольца затруднительно. Кольцо нужно надеть и испытать на различных вещах, чтобы узнать, что оно делает. Никакое кольцо не исходит добром или злом.

Не больше, двух волшебных колец могут одновременно носиться персонажем. Если больше надето, ни одно не будет функционировать. Не больше, чем одно волшебное кольцо может носиться на одной руке. Второе кольцо, носимое на одной руке заставляет оба стать бесполезными. Кольца должны носиться на пальцах. Кольца на пальцах ног, в ушах и т.д., не функционируют как волшебные кольца.

Подобные заклинаниям способности колец функционируют как магия 12-го уровня, если их сила не требует более высокого уровня. В случаях, где более высокий уровень необходим, используйте функцию на минимальном уровне магического использования, необходимым, чтобы использовать эквивалентное заклинание.

Волшебные кольца могут носиться и использоваться всеми классами и людьми/гуманоидами, определенно не запрещенными в описании. Вы могли бы позволять "монстрам" с характеристиками носить кольца, и некоторые могут фактически извлекать из них выгоду. Например, тролль мог бы носить кольцо регенерации и получать выгоды в дополнение к обычным регенеративным способностям.

Список Колец

Кольцо Влияния на Людей: Это кольцо поднимает Обаяние своего владельца до 18 при проверке реакции при столкновении с людьми и гуманоидами. Его владелец может делать предложение любому человеку, или гуманоиду (инстинктивная защита применяется). Владелец может также обаять до 21 уровней/Hit Dice людей/гуманоидов (инстинктивные защиты применяются) также, как если бы он использовал волшебное заклинание, Очаровать Существо. Два последних использования кольца применимы, но однажды в день. Предложение или обаяние имеет штраф инициативы +3.

Кольцо Волшебства: Это кольцо удваивает число заклинаний, которые волшебник может запоминать каждый день в одном или большем количестве уровней заклинаний. Только волшебники могут извлекать выгоду из кольца волшебства. Другие классы, даже со способностью использования заклинаний, не могут ни использовать, ни понимать работу такого кольца. Определите свойства данного кольца используя эту таблицу:

01-50	удваивает заклинания 1-го уровня
51-75	удваивает заклинания 2-го уровня
76-82	удваивает заклинания 3-го уровня
83-88	удваивает заклинания 1-го и 2-го уровня
89-92	удваивает заклинания 4-го уровня
93-95	удваивает заклинания 5-го уровня
96-99	удваивает заклинания с 1-го по 3-й уровень
100	удваивает заклинания 4-го и 5-го уровня

Кольцо Вызывания Джина: Одно из многих легендарных колец легендарных фентези, кольцо "джина" действительно наиболее полезно, для этого оно создает специальные "врата", посредством которых некоторый джин может быть вызван из элементного плана Воздуха. Когда кольцо потерто, происходит вызов, и джин будет появляться в следующем раунде. Джин будет искренне повиноваться и служить носящему кольцо, но если слуга кольца когда-либо умирает, кольцо становится не волшебным и ничего не стоящим. См. Описание Монстров для деталей способностей джина.

Кольцо Дружбы с Животными: Когда носящий это кольцо, проходит в пределах 10 футов от любых животных нейтральных жизненных ценностей и животного интеллекта, существа должны бросить инстинктивные защиты против заклинания. Если они преуспевают, они двигаются быстро убегают от носящего кольцо. Если инстинктивная защита терпит неудачу, существа станут послушными и последуют за носящим кольцо. Изделие функционирует на 6-ом уровне, до 12 Hit Dice животных могут быть затронуты этим кольцом.

Животные, чувствующие дружбу к носящему фактически будут охранять и защищать этого индивидуума, если он расходует заряд кольца, чтобы установить такое поведение. Кольцо этого вида типично имеет 27 зарядов когда обнаружено, и оно не может перезаряжаться. Друид, носящий это кольцо, может влиять на двойной предписанный Hit Dice животных (24, а не 12), а рейнджер способен влиять на 18 Hit Dice животных.

Кольцо Нескольких Желаний: Это кольцо содержит от 2d4 заклинаний желания. Как и с любым желанием, Данжон Мастер должен быть очень разумен при отыгрывании загаданного желания. Если игроки жадны и понимая это, интерпретируют свою формулировку, крутят формулировку, или просто шельмуют, их желание - вне силы магии. В любом случае, желание исчерпано, предоставлялось или нет желание, и независимо от интерпретации загаданного желания Данжон Мастером. Никакое желание не может отменять декреты о богоподобных существах, если это не приходит от другого такого существа.

Кольцо Трех Желаний: Это кольцо содержит три заклинания желания вместо переменного числа. Во всем остальном оно такое же, как и кольцо нескольких желаний за исключением того, что 25% (01-25) колец трех желаний, содержит только заклинания ограниченного желания.

Кольцо Заблуждения: Кольцо заблуждения убеждает носящего его, что оно это некоторый другой вид кольца, любой вид, который носящий действительно желает. Носящий его будет полностью убежден, что кольцо - фактически с другими волшебными свойствами, и он будет подсознательно использовать его способности любого вида (включая таковые других доступных волшебных изделий) чтобы произвести результат, соразмерный с предполагаемыми свойствами кольца заблуждения. Данжон Мастер определяет насколько успешным является само заблуждение, а также как наблюдатели затронуты и что они будут наблюдать. Кольцо может быть удалено в любое время.

Кольцо Защиты: Кольцо защиты улучшает ценность Армор Класса носящего и его инстинктивные защиты против всех форм нападения. Кольцо +1 улучшает AC на 1 (например с 10 до 9) и дает премию +1 на бросках кубика инстинктивной защиты. Волшебные свойства кольца защиты совокупны со всеми другими волшебными изделиями защиты, кроме следующих:

1. Кольцо не улучшает Армор Класс, если носятся волшебные доспехи, хотя оно добавляет премию к броскам кубика инстинктивной защиты.

2. Несколько колец защиты, работающих на одной персоне, или в той же самой области, не объединяют защиту. Только одно такое кольцо с самой сильной премией работает, так пара колец защиты +2 обеспечивает только +2 защиту.

Чтобы определить ценность кольца защиты, используйте следующую таблицу:

D100	Уровень Защиты
01-70	+1
71-82	+2
83	+2, радиус защиты 5-футов
84-90	+3
91	+3, радиус защиты 5-футов
92-97	+4 на AC, +2 к инстинктивным защитам
98-00	+6 на AC, +1 к инстинктивным защитам

Премия радиуса защиты 5-футов простирается на всех существ в пределах круга, но применяется только к их инстинктивным защитам (то есть, только носящий кольцо получает дополнительный Армор Класс).

Кольцо Защиты Разума: Обычно, это кольцо имеет прекрасное мастерство и сделано из тяжелого золота. Владелец полностью иммуннен к заклинаниям: ESP, обнаружение лжи и определение жизненных ценностей.

Кольцо Мигания: Когда носящий это кольцо говорит надлежащую устную команду, оно активизируется и действует, как будто заклинание мигания сработало на его персоне. Эффект продолжается в течение шести раундов. Затем кольцо прекращает функционировать на шесть ходов (один час) пока оно перезаряжается. Слово команды обычно гравируется где-нибудь на кольце. Кольцо будет активизироваться всякий раз, когда это слово говорится, даже при том, что команду дается кем-то другим, а не носящим его, при условии, что слова говорятся в пределах 10 футов от кольца.

Кольцо Метеоров: Это кольцо имеет два режима работы: ночью и в подземелье, оба из которых работают только в относительной темноте. В течение ночных часов, под открытым небом, кольцо метеоров исполнит следующие функции:

Танцующие огни (однажды в час).
Свет, как заклинание того же самого названия (дважды в ночь), 120-футовый диапазон.
Шаровая молния, как описано ниже (однажды в ночь).
Метеоры (Специально).

Шаровая молния функционируют выпуская 1d4 шаровых молний, по выбору владельца. Эти пылающие шары походят на танцующие огни, и носящий кольцо управляет ими, как он управлял бы танцующими огнями. Эти сферы имеют 120-футовый диапазон и продолжительность четыре раунда. Они могут быть перемещены на 120 футов в раунд. Каждая сфера - приблизительно 3 футов в диаметре, и любое существо которого она касается или приближается на 5 футов, получает разряд (успешное спасение против заклинания, дает половину повреждения, если контакт был через воздух). Ценности заряда:

4 шаровых молнии	2d4 единиц повреждения каждая
3 шаровых молнии	2d6 единиц повреждения каждая
2 шаровых молнии	5d4 единиц повреждения каждая
1 шаровая молния	4d12 единиц повреждения каждая

Выпускать их можно по одной или все сразу, в течение одного раунда или как необходимо в течение ночи.

Метеоры пылают как снаряды со светящимися следами, подобно рою метеоров. Три метеора могут быть выпущены из кольца каждую неделю, одновременно или по одному. Они наносят 12 единиц повреждения и взрываются (как Огненный Шар) в сфере диаметром 10-футов на 24 единицы повреждения.

Любое ударенное существо, получает полное повреждение от воздействия плюс полное повреждение от взрыва метеора. Существа в пределах радиуса взрыва должны бросить инстинктивную защиту против заклинания, чтобы получить только половину повреждения (то есть, 12 единиц повреждения, иначе они, также, получат полные 24 единицы повреждения). Диапазон - 70 футов, в конце которого произойдет взрыв, если он не ударил в объект или существо до этого. Метеоры летят по прямой линии. Существо на пути метеора должно бросить инстинктивную защиту против заклинания или быть поражено снарядом. Инстинктивные защиты переносят -3 штраф в пределах 20 футов от носящего кольцо, -1 от 21 фута до 40 футов, обычные после 40 футов.

В закрытом помещении ночью или в подземелье, кольцо метеоров имеет следующие свойства:
Огонь Фейри (дважды в день) как заклинание
Зажигательный ливень (однажды в день)

Зажигательный ливень - летающее облако шипящего фиолетового огня, которое выдувают из кольца на расстояние 20 футов на ширину 10 футов. Существа в пределах этой области получают 2d8 единиц повреждения каждое, если они не носят никакие металлические доспехи, и или не держат никакого металлического оружия. Персонажи, носящие металлические доспехи или несущие металлическое оружие получают 4d4 единиц повреждения.

Диапазон, продолжительность, и эффект функций - минимум для сопоставимого заклинания если иначе не заявлено. Время Активирования 5

Кольцо Невидимости: Владелец кольца невидимости способен по желанию мгновенно стать невидимым. Это невидимое состояние - точно то же самое как волшебное заклинание невидимости, за исключением того, что 10% этих колец также имеют способность делать своего владельца абсолютно бесшумным. Если владелец такого кольца желает говорить, он разрушает все свойства тишины, чтобы делать это.

Кольцо Неуклюжести: Это проклятое кольцо типично излучает ауру подобную другому, выгодному кольцу,

чтобы замаскировать свою губительную природу. Возможные дополнительные свойства:

D100	Вторичная Сила
01-10	Свободное действие
11-20	Падать как перышко
21-35	Невидимость
36-50	Прыжок
51-60	Плавание
61-80	Согревание
81-100	Хождение по воде

Вторичная сила работает как обычно, кроме тех случаев, когда носящий находится в напряженном бою, невидимости, тонкой деятельности и т.п. в это время главный фактор - неуклюжесть вступает в силу. Ловкость понижена до половины обычной, и округлена вниз. Возможности для невидимости и точных действий также понижены на половину, и округлены вниз. Любая попытка использовать заклинание, которая требует обработки материального компонента, или выполнения телесного компонента будет преуспевать только, если носящий выбрасывает успешную инстинктивную защиту против заклинания; иначе, заклинание испорчено и аннулировано.

Кольцо может быть удалено только успешно брошенным заклинанием рассеивания магии (против магии 12-го уровня). Успех уничтожает, и первичную, и вторичную силу кольца.

Кольцо Отражения Заклинаний: Это кольцо искажает три нормальных измерения, заставляя заклинания, брошенные во владельца ударить рикошетом в волшебника. Иногда, полный эффект заклинания обращен против заклинателя; иногда, только часть эффекта рикошетит.

Некоторые заклинания иммунны к эффектам кольца отражения заклинаний:

1. Заклинания, которые затрагивают область, и которые не брошены непосредственно в носящего кольцо, не отражаются кольцом.

2. Заклинания, которые срабатывают при прикосновении, не отражены.

3. Магия, содержащаяся в устройствах (жезлы, посохи, палочки, кольца и другие изделия) которые вызваны без использования заклинания, не отражены. Свиток заклинания не рассматривается устройством.

Когда заклинание брошено в индивидуума, носящего кольцо отражения заклинаний, 1d10 бросается, и результат умножен на 10. Этот счет показывает, какой процент от заклинания повернул обратно на заклинателя.

Как только заклинание отражено, его эффекты должны быть определены. Если заклинание обычно позволяет инстинктивную защиту, предназначенная цель (носящий кольцо) автоматически получает премию равную числу, выброшенному на обращающем кубике. Заклинатель получает премию, равную числу выброшенному на обращающем кубике. Заклинатель получает премию, равную обратному числу (число выброшенное на этом кубике и вычитаемое из 10). Например, заклинание Очаровать Существо брошено в персонажа, носящего кольцо отражения заклинаний. 7 выброшено на кубике, отражая 70% эффекта. Носящий кольцо получает +7 к его инстинктивной защите; заклинатель имеет +3.

Инстинктивная защита также позволяется для заклинаний, которые обычно ее не позволяют, если от 20% до 80% эффекта обращено. Уровень инстинктивной защиты рассчитан как дано выше. Никакое дальнейшее изменение не сделано для расы, волшебных изделий, или любого другого условия, включая существующие заклинания. Чтобы спастись, персонаж должен иметь измененный бросок кубика 20 или больше. Если инстинктивная защита сделана, эффект заклинания инвертирован. Например, иллюзионист использует заклинание лабиринта на файтере, носящем кольцо отражения заклинаний. Заклинание обычно не позволяет никакую инстинктивную защиту, но кольцо отражает 70% эффекта. Файтеру позволяют инстинктивную защиту с +7 модификатором. Иллюзионист также должен спастись, но получая только +3. Бросок кубика файтера 15, который спасается (15+7=22); бросок кубика иллюзиониста 16 который, в то время как близко, терпит неудачу (16+3=19). Иллюзионист оказывается пойманным в собственном заклинании лабиринта.

Как только заклинание отражено, эффекты пропорционально разделены между двумя целями. Если заклинание причиняет повреждение, определите повреждение, как обычно, а затем разделите общее количество для каждого согласно определенному проценту, округляя доли к самому близкому целому числу. Если заклинание причиняло 23 единицы повреждения, и 30% от этого было отражено, предназначенная жертва будет переносить 16 единиц повреждения, в то время как заклинатель получал бы 7. Продолжительности затронуты подобным же способом. В вышеупомянутом случае, продолжительность заклинания была бы 30% обычной длины для одного персонажа и 70% для другого. Эффект постоянных заклинаний для обоих персонажей остается неизменным.

Некоторые заклинания затрагивают некоторое число уровней. Когда одно из них нацелено на носящего кольцо, заклинание должно быть способно затронуть столько уровней, сколько их, и у владельца, и у волшебника вместе. Если это условие выполнено, то приведенная выше, процедура применяется.

Если волшебник и получатель заклинания оба носят кольцо отражения заклинаний, создается резонирующая область, и получиться один из следующих результатов:

01-70	Заклинание исчезает без следа
71-80	Заклинание воздействует на обоих в полном эффекте
81-97	Оба кольца навсегда теряют свою магию
98-00	Оба индивидуума проходят через трещину на Положительный Энергетический План

Носящий кольцо, который хочет получить заклинание должен снять кольцо отражения заклинаний, чтобы быть способным сделать это.

Кольцо Падать Как Перышко: Это кольцо защищает носящего автоматической активацией заклинания легкое как перышко, если индивидуум падает с 5 футов или больше. (См. заклинание легкий как перышко в Руководстве Игрока.)

Кольцо Плавания: Кольцо плавания дарит своему владельцу способность плавать на полной базовой скорости 21. (Оно принимает, конечно, что владелец одет в предметы одежды, соответствующие такой деятельности.) Далее кольцо позволяет своему владельцу нырнуть в воду с высоты до 50 футов без ущерба, при глубине воды - по крайней мере 1 1/2 футов на 10 футов высоты. Владелец может оставаться под водой до четырех раундов, без необходимости вдохнуть воздуха. Плавание по поверхности может продолжаться в течение четырех часов прежде, чем один час (пускающий в ход) отдыха необходим. Кольцо присуждает способность остаться на плаву в почти тайфуноподобных условиях.

Кольцо Правды: Имеется мало сомнений при ношении кольца правды, но это не всегда благословение. Владелец кольца может обнаружить любую ложь, сказанную ему, но и сам он неспособен сказать неправду. Если владелец пробует сказать ложь, он говорит всю правду вместо этого. Положительная сторона, что владелец способен различить любую ложь высказываемую другим, фактически, сила кольца заставляет голос лгуна повыситься до фальцета.

Если владелец кольца сталкивается с магией, которая позволяет говорить неправду без обнаружения (типа заклинания необнаружимой лжи или зелья обманывания), никакая ложь не обнаружена. Однако, носящий кольцо окажется неспособным услышать голос персоны так это на него повлияет, пробует или нет он слушать. И это, конечно, косвенно показывает ложь.

Кольцо Пропитания: Это волшебное кольцо обеспечивает владельца поддерживающим жизнь питанием даже притом, что он или она мог бы идти в течение нескольких дней без продовольствия или питья. Кольцо также регенерирует тело и разум, так, чтобы владелец должен спать только два часа в день, чтобы получить выгоду восьми часов сна.

Кольцо должно носится в течение полной недели, чтобы функционировать должным образом. Если оно удалено, владелец немедленно теряет все его выгоды и должен носить его в течение всей следующей недели, чтобы вернуть их себе. После функционирования в течение любого периода семи последовательных дней, кольцо пропитания прекратит функционировать в течение недели, в то время как это пополняет себя.

Кольцо Прыжка: Носящий это кольцо способен прыгнуть на 30 футов вперед или 10 футов назад или прямо, с дугой, приблизительно 2 фута на каждые 10 футов прыжка (см. заклинание волшебника 1-го уровня, прыжок). Владелец должен использовать силу кольца осторожно, так как оно может исполнять это только четыре раза в день.

Кольцо Регенерации: Стандартное кольцо регенерации восстанавливает одну единицу повреждения за ход (и в конечном счете восстановит потерянные члены или органы). Оно возвратит своего владельца назад из смерти. (Если смерть была вызвана ядом, однако, инстинктивная защита должна быть успешно брошена или носящий его снова умрет от яда который все еще в его теле.) Только полное разрушение всей живой ткани огнем или кислотой или подобными средствами предотвратит регенерацию. Конечно, кольцо должно быть надето, и его удаление останавливает процессы регенерации.

Редкий вид кольца регенерации - вампирное кольцо регенерации. Оно дарит половину (доли округляют вниз) ценности хитпоинтов повреждения, которые владелец причиняет противнику в рукопашном бою (рукопашный бой, не снаряд и не заклинание). Оно иначе не дает регенерации и не восстанавливает жизнь, член или орган. Например, если персонаж, носящий кольцо причиняет 10 единиц повреждения, он добавляет пять к его текущему общему количеству хитпоинтов. Ударенное существо, теряет все 10 единиц.

Чтобы определить, который тип кольца обнаружен, процентные кубики бросаются:

D100	Вторичная Сила
01-90	кольцо регенерации
91-00	вампирное кольцо регенерации

В любом случае хитпоинты владельца не могут превышать его обычный максимум.

Кольцо Рентгеновской Видимости: Это кольцо дает владельцу способность видеть сквозь и через вещества, которые являются непроницаемыми для обычного зрения. Диапазон Видимости - 20 футов, со зрителем, видящим, как будто он смотрел на что-либо при обычном свете. Рентгеновская видимость может проникать через 20 футов ткани, дерева или подобного животного или растительного материала, и до 10 футов камня или некоторых металлов (некоторые металлы не могут быть пронизаны вообще):

Пронизанное Вещество	Толщина Пронизанная в Раунд	Максимальная Толщина
Животная материя	4'	20'
Растительная материя	21/2'	20'
Камень	1'	10'
Железо, Сталь и т.д.	1"	10"
Свинец, Золото, Платина	нет	нет

Возможно просмотреть до 100 квадратных футов области в течение одного раунда. Таким образом, в течение одного раунда, владелец кольца мог бы просматривать область камня шириной 10 футов и высотой 10 футов. Альтернативно, он мог бы просматривать область шириной 5 футов и высотой 20 футов.

Секретные ниши, трассанты, разрывы и двери - на 90% вероятно, будут обнаружены рентгеновской видимостью. Даже притом, что это кольцо позволяет своему владельцу увидеть секретные двери, ловушки, скрытые изделия и т.п., оно также ограничивает использование своей силы, так как оно иссушает 1 единицу Конституции, если используется более часто, чем один раз каждые шесть ходов. Если оно используется, три раза за один час, пользователь теряет 2 единицы своего полного счета Конституции, 3 - если используется четыре хода и т.д.

Эта потеря Конституции восстановлена по норме 2 единицы в день отдыха. Если Конституция достигает 2, владелец истощен и должен немедленно отдохнуть. Никакая деятельность, даже ходьба, не может быть выполнена, пока Конституция не возвращается к 3 или лучше.

Кольцо Свободного Действия: Это кольцо позволяет владельцу перемещаться и нападать свободно и легко даже когда он атакован заклинанием паутины, обездвиживания или замедления, или даже когда он под водой. Заклинания просто не имеют никакого эффекта. Под водой, индивидуум перемешается на обычной (поверхностной) скорости и делает полное повреждение даже рубящим оружием (подобно топорам и ятаганам) и дробящим оружием (подобно кистеням, молотам и палицам), пока используемое оружие держится в руках а не швыряется. Однако, оно не будет позволять дышать под водой без дополнительной соответствующей магии.

Кольцо Силы Хамелеона: Всякий раз, когда носящий это кольцо желает, он способен волшебно гармонировать со средой. Это позволяет 90% невидимость в листве, напротив стен и т.д.

Если носящий находится рядом с существами Интеллекта 4 или больше на расстоянии 60 футов или меньше, кольцо позволяет носящему, казаться одним из этих существ, но каждый ход такой маскировки увеличивает на 5% совокупный шанс, что существа обнаружат носящего кольцо. Таким образом, такая маскировка никогда не может сохраниться больше чем 20

ходов без обнаружения носящего в конце этого времени, т.к. шанс обнаружения повысится до 100%. Существа с 16 или большим Интеллектом используют их счет Интеллекта как дополнение к базовому шансу обнаружения. Например, существо Интеллекта 16 имело бы базовый шанс (16+5%) = 21% в конце 1 хода, 26% в конце хода 2 и т.д. Существа с 3 или более низким Интеллектом инстинктивно и автоматически обнаруживают носящего, если они находятся в пределах 10-футового радиуса от них.

Кольцо Слабости: Это проклятое кольцо заставляет владельца терять 1 единицу Силы и 1 единицу Конституции в ход, пока индивидуум не уменьшен до трех в каждой способности. Эта потеря не заметна, пока индивидуум фактически не замечает свое ослабленное состояние через некоторую усталость (типа боя или тяжелого подъема). Также кольцо может делать своего владельца невидимым по желанию (за счет двойной стандартной нормы потери Силы и Конституции). Когда затронутые способности достигают 3, владелец будет неспособен функционировать в своем классе.

Единицы, потерянные из-за кольца восстановлены, по норме один-за-один, то есть 1 единица каждой потерянной способности восстанавливается за один день отдыха. Кольцо слабости может быть удалено только если заклинание снятия проклятия, сопровождаемое рассеиванием магии, брошено на кольцо.

Имеется 5% шанс, что эта процедура полностью изменит эффект кольца, изменяя его к кольцу неистовой силы. Это увеличивает Силу и Конституцию по норме 1 единица способности в ход, до максимума 18 каждая (процентные кубики бросаются за премию Силы, если владелец - воин). Однако, когда 18 достигнуто в обеих способностях, владелец немедленно сразится с любым противником, которого он встречает, независимо от обстоятельств. Неистовая сила потеряна, когда кольцо удалено (используя снятие проклятия), как и полученные единицы Конституции.

Кольцо Согревания: Это кольцо обеспечивает владельца высокой температурой тела даже в условиях чрезвычайного холода, даже если владелец не имеет никакой одежды. Оно также восстанавливает повреждение, вызванное холодом по норме одна единица в ход. Оно обеспечивает премию инстинктивной защиты +2 против холодооснованных нападений, и уменьшает выдержанное повреждение на -1 в кубик.

Кольцо Сопротивляемости Огню: Носящий это кольцо полностью иммуннен к эффектам обычных факелов, пожаров, огненного масла, костров и т.д. Очень большие и горячие огни, льющаяся лава, дыхание адского пса, или заклинание огненной стены причинят 10 хитпоинтов повреждения в раунд, если носящий непосредственно в пределах пожарища.

Исключительно горячие огни типа дыхания красного дракона, дыхания огненной гидры, огненных шаров, столба пламени, огненный шторм и т.д., имеют +4 премию к броску кубика, и все кубики повреждения рассчитаны со штрафом -2 в кубик, но каждый кубик никогда не меньше, чем 1 в любом случае. Как простое правило, рассматривайте очень горячие огни как те, которые имеют максимальную начальную ставку до 24 хитпоинтов, а остальные, как исключительной высокой температуры (25 или большее количество хитпоинтов).

Кольцо Таран: Это декоративное кольцо может быть сделано из любого твердого металла, обычно сплава серебра или железа. Оно имеет голову барана (или козла) как устройство. Любой, кто делает попытку обнаружения магии кольца, обнаруживает на нем трансформирование.

Владелец может заставить кольцо создать тараноподобную силу, проявленную неопределенно заметной формой, которая походит на голову барана или козла. Эта сила ударяет одну цель на 1d6 единиц повреждения, если один заряд израсходован, на 2d6 единиц, если два заряда используются, или на 3d6 единиц, если три заряда (максимум) используются. Кольцо весьма полезно для сброса противников со стен или лестниц, или с выступов. Сила удара значительна, и жертва, которая будет не в состоянии спасаться против заклинания, сбита. Диапазон этой силы 30 футов. Цель удара применяет изменение инстинктивной защиты из следующего списка:

Цель меньше человеческого размера	-1
Больше человеческого размера	+2
Сила до 12	-1
Сила 18-20	+3
Сила больше 20	+6
4 или большее количество ног	+4
Больше 1,000 фунтов веса	+2
2 заряда израсходовано	-1
3 заряда израсходовано	-2

Данжон Мастер может делать более обстоятельное изменение если надо. Например, огненный гигант, балансирующий на узком выступе не должен получить никакой выгоды от Силы и веса, если он не знает, что его собираются ударить силой кольца. Это - случай, где здравый смысл будет служить лучше всего.

В дополнение к способу нападения, кольцо таран также имеет способность открыть двери, как будто персона 18/00 Силы делает это. Если два заряда израсходованы, эффект - как у персонажа с 19 Силы, а если три заряда израсходованы, эффект - 20 Силы. Волшебно закрытые или запертые двери могут быть открыты этим способом.

Структурное повреждение от тараноподобной силы идентично фактическому тарану, с двойным или тройным повреждением, накапливающимся от применений двух или трех зарядов. Волшебные изделия, которые ударит тараноподобная сила должны спастись против сокрушительного удара, если заряды используются; иначе, сила не будет их затрагивать. Неволшебные изделия, которые являются целью силы, спасаются против сокрушительного удара от воздействия.

Кольцо этого вида будет иметь от 6 до 10 зарядов когда обнаружено. Оно может перезаряжаться волшебником использующим зачарование предмета и Сжатый Кулак Бигби вместе.

Кольцо Телекинеза: Это кольцо позволяет своему владельцу управлять объектами тем же самым способом как заклинание волшебника 5-го уровня, телекинез. Количество веса который владелец может двигать разное. Бросайте процентные кубики, чтобы найти силу кольца:

01-25	Максимум 25 фунтов
26-50	Максимум 50 фунтов
51-89	Максимум 100 фунтов
90-99	Максимум 200 фунтов
00	Максимум 400 фунтов

Кольцо Управления Элементалом: Все четыре типа колец управления элементалом очень мощны. Каждое, кажется обычным кольцом, но все они имеют и некоторые другие способности в дополнении к следующим обычным свойствам:

1. Элементалы из плана, на который настроено кольцо, не могут нападать или даже приближаться ближе чем на 5 футов к владельцу. Если владелец желает, он может препятствовать этой защите, и вместо этого делать попытку к обаянию элементала (инстинктивная защита, применяется с -2 штрафом к броску). Однако, если обаяние терпит неудачу, полная защита потеряна, и никакая дальнейшая попытка очарования не может быть сделана, но дополнительные свойства, данные ниже будут тогда функционировать относительно элементала.

2. Все другие существа, из плана, на который кольцо настроено, кроме обычных элементалов, нападают с -1 штрафами в Силе Атаки. Носящий кольцо получает повреждение на –1 меньше на каждом кубике повреждения и делает применимые инстинктивные защиты от нападений существа с +2 премией. Все нападения владельца делаются с +4 премией в Силе Атаки (или -4 на инстинктивной защите элементного существа), и носящий его причиняет +6 повреждение (общее количество, не в кубик) измененное любыми другими применимыми премиями и штрафами. Любое оружие, используемое владельцем кольца, может поражать элементалов или элементные существа, даже если оно не волшебно.

3. Владелец кольца способен говорить с элементалами или элементными существами с плана, на который настроено кольцо. Эти существа сразу обнаружат, что он носит кольцо, и проявят большое уважение к его владельцу, если их жизненные ценности подобны. Если жизненные ценности противоположны, существа будут бояться владельца, если он силен, ненавидеть и желать убить его, если он слаб. Страх, ненависть и уважение определены Данжон Мастером.

4. Владелец кольца управления элементалом переносит следующие штрафы инстинктивной защиты:

Воздух	-2 против огня
Земля	-2 против окаменения
Огонь	-2 против воды или холода
Вода	-2 против молнии/электричества

5. Только одно из свойств кольца управления элементалом может быть использовано в любое данное время.

В дополнение к свойствам, описанным выше, кольцо дает персонажам следующие способности:

Воздух:

Порыв ветра (однажды в раунд)
Полет
Силовая стена (однажды в день)
Управление ветром (однажды в неделю)
Невидимость

Кольцо, будет казаться, кольцом невидимости, пока некоторое условие не выполнено (благословение кольца, убийство воздушного элементала, или что либо другое, если Данжон Мастер решает по мере необходимости активизировать полный потенциал).

Земля:

Говорить с камнем (однажды в день)
Проход сквозь стену (дважды в день)
Каменная стена (однажды в день)
Снятие окаменения (дважды в неделю)
Перемещение грунта (однажды в неделю)
Легкое как перышко

Кольцо, будет казаться кольцом падать как перышко, пока, установленное Данжон Мастером некоторое условие не выполнено.

Огонь:

Огненные Руки (однажды в ход)
Пиротехника (дважды в день)
Огненная стена (однажды в день)
Столб пламени (дважды в неделю)
Сопротивляемость Огню

Кольцо будет казаться кольцом сопротивляемости огню, пока установленное Данжон Мастером условие не выполнено.

Вода:

Очистить воду
Создать воду (однажды в день)
Дышать водой (5-футовый радиус)
Стена льда (однажды в день)
Аэрация воды
Понижение уровня воды (дважды в неделю)
Разделение вод (дважды в неделю)
Хождение по воде

Кольцо, будет казаться, кольцом хождения по воде, пока установленное Данжон Мастером условие не выполнено.

Эти кольца работают на 12-ом уровне опыта, или минимальном уровне, необходимом, чтобы исполнить эквивалентное волшебное заклинание, если он больше. Дополнительные свойства имеют модификатор инициативы +5.

Кольцо Управления Млекопитающими: Это кольцо позволяет своему владельцу осуществлять полный контроль над млекопитающими с Интеллектом 4 или меньше (животные или полуинтеллектуальные млекопитающие). До 30

Hit Dice млекопитающих могут управляться. Контроль владельца над существами настолько большой, что он может даже приказывать, чтобы они убили себя, но для этого требуется полная концентрация. (Примечание: кольцо не затрагивает птиц млекопитающих, людей, полулюдей, и монстров типа lammasu, shedu, мантикор и т.д.). Если Данжон Мастер находится в сомнении относительно того, может ли данное существо управляться владельцем этого кольца, принимайте, что оно не может управляться.

Кольцо Упрямства: Это волшебное кольцо проклято, делая носящего его, неспособным согласиться с любой идеей, утверждением или действием. Однажды надетое, кольцо может быть удалено только после того, как заклинание снятия проклятия брошено на, носящего его, индивидуума. Из-за свойств кольца, носящий его будет сопротивляться любым попыткам использовать такое заклинание. Кольцо упрямства будет иметь одно из следующих дополнительных волшебных свойств:

D100	Вторичная Сила
01-20	Полет
21-40	Невидимость
41-60	Левитирование
61-70	Электрошок (однажды в раунд)
71-80	Отражение заклинаний
81-00	Сила (18/00)

Обратите внимание, что упрямство никогда не может быть удалено из кольца. Носящий его будет использовать свои собственные способности, плюс таковые кольца, сохраняя его на своем пальце. Носящий кольцо никогда не будет ранить себя. Если, например, другие персонажи предлагают ему не нападать, как самому хорошо защищенному, или что он не должен ударить свою собственную голову, носящий кольцо возможно согласится напасть или нанести удар по голове говорящего, потому что очевидно что результат должен быть противоположен в этом случае. Если кольцо упрямства изгоняется несколькими заклинаниями, совокупное снятие проклятия, брошенное на индивидуума, носящего его, должно быть равно или превышать 100%.

Кольцо Хождения по Воде: Это кольцо позволяет своему владельцу идти по любой жидкости не погружаясь в нее, это включает грязь, трясину, масло, текущую воду и даже снег. До 1,200 фунтов может быть удержано кольцом хождения по воде. Ноги носящего кольцо фактически не входят в контакт с поверхностью, он идет над ней (но овальные следы примерно 1 1/2 дюймов глубиной, в 100 фунтов веса идущего, будут наблюдаться в густой грязи или на снегу). Владелец перемещается на своей обычной норме передвижения.

Кольцо Хранения Заклинаний: Кольцо хранения заклинаний содержит 1d4+1 заклинаний, которые владелец может использовать, как будто он волшебник уровня, требуемого, чтобы использовать запасенные заклинания. Класс заклинаний, содержащихся в пределах кольца, определен тем же самым способом как заклинания на свитках (см. "Свитки"). Уровень каждого заклинания определен, бросая 1d6 (для жрецов) или 1d8 (для волшебников). Выброшенное число показывает уровень заклинания, следующим образом:

Жрец: 1d6, если 6 выброшено, бросайте 1d4 вместо этого.
Волшебник: 1d8, если 8 выброшено, бросайте 1d6 вместо этого.

Какой тип заклинания любого данного уровня содержится кольцом, также определено беспорядочно.
Кольцо эмпатически передает владельцу названия заклинаний. Когда класс, уровень и тип заклинания определен, свойства кольца установлены и неизменны. Как только заклинание брошено из кольца, оно может быть восстановлено только персонажем соответствующего класса и уровня опыта (то есть, волшебник 12-го уровня необходим, чтобы восстановить волшебное заклинание 6-го уровня в кольце). Запасенные заклинания имеют Время Активирования пять.

Кольцо Электрошка: Оно кажется обычным кольцом и излучает только слабую, неидентифицируемую ауру магии когда исследовано, но оно содержит сильное Очарование, способное к причинению повреждения противнику. Если владелец касается врага рукой, на которой носится кольцо, при успешной Силе Атаки он причиняет 1d8+6 единиц повреждения своей цели.
После трех разрядов этой природы, независимо от времени, прошедшего между ними, кольцо становится инертным на один ход. При активации, это кольцо создает круг появляющийся на ладони своего владельца.

Жезлы

Жезлы - приблизительно три фута длиной и толщиной с ваш большой палец. Обычно они найдены в кейсах или подобных местах хранения. Жезлы могут быть сделаны из металла, дерева, слоновой или простой кости. Они могут быть простые или украшенные и гравированные, наклонные или нет.

Жезлы наполнены зарядами, если не отмечено иначе в описании специфического жезла. Каждый раз когда жезл используется, один или большее количество зарядов может быть израсходовано. Персонажи не знают автоматически число зарядов, которыми обладает изделие, когда оно обнаружено, хотя исследование и использование заклинаний, может показать это.

Иногда жезл может перезаряжаться согласно правилам, данным для создания волшебных изделий, если заряды не были полностью исчерпаны. Когда жезл израсходовал все свои заряды, он теряет все волшебные свойства и не может перезаряжаться когда-либо снова.

Когда жезл обнаружен, он обычно содержит от 41 до 50 (1d10+40) зарядов. Однако, в то время как жезлы почти никогда не имеют большего количества зарядов, чем это количество, возможно найти жезл со знаменательно меньшим количеством зарядов, особенно, если он захвачен у врага, который предварительно использовал изделие.

Слова Команды (Необязательное Правило)

Жезл обычно активируется, когда владелец произносит определенное слово команды. Это слово действует подобно спусковому механизму, активируя силу, запасенную в изделии. Так как контроль жезла зависит от знания слова команды, они ревностно охраняются владельцем. Рассеянный волшебник может выгравировать слово команды на изделии или нести его на куске бумаги в своем кармане, но это делается довольно редко. Наиболее часто персонаж должен использовать заклинания школы предсказания или мудрецов, чтобы обнаружить, что за команда активирует жезл.

Список Жезлов

Жезл Блеска: Владелец этого жезла автоматически и непрерывно получает Обаяние 18, пока изделие держится или несется. Любые предметы одежды носимые владельцем (включая доспехи) кажутся самого прекрасного качества и состояния, хотя никакой специальной волшебной выгодой (типа изменение в Армор Классе) не обладают.

Если владелец уже имеет счет Обаяния 18 или больше, жезл не увеличивает этот признак. Когда владелец расходует один заряд, жезл фактически создает и одевает его, в одежды самых прекрасных тканей, плюс украшения из мехов и драгоценных камней.

Одеяние, созданное магией жезла остается существующим, если владелец не пытается продавать любую его часть, или если любые одежды насильственно не сняты с него. В любом из этих случаев, все одеяние немедленно исчезает. Однако, предметы одежды можно свободно давать другим персонажам или существам, и они останутся целыми и не исчезнут позже. Персонажи украшенные волшебно созданным снаряжением, не могут заменять или добавлять предметы одежды, расходуя другой заряд, если владелец пробует это, то заряд просто потрачен впустую.

Ценность любой благородной одежды, созданной палочкой будет от 7,000 до 10,000 gp (1d4+6). Ткань будет стоить 1,000 gp, меха 5,000 gp, и драгоценные камни от 1,000 до 4,000 gp (то есть, 20 драгоценных камней 100 gp каждый, 10 драгоценных камней 200 gp каждый, или 20 драгоценных камней по 100 gp и т.д.).

Вторая специальная сила жезла, также требует одного заряда, вызывая создание огромной павильонной роскошной палатки из шелка от 1,500 и 3,000 квадратных футов. Внутри палатки - временная обстановка и продовольствие, подходящее к блеску павильона и в достаточной мере, чтобы развлечь целых 100 человек.

Палатка и атрибуты будут существовать в течение одного дня. К концу этого времени, павильон может поддерживаться, если расходовать другой заряд. Если дополнительный заряд не потрачен, палатка и все объекты, связанные с ней (включая любые изделия, которые были взяты из палатки) исчезают.

Этот жезл не может перезаряжаться.

Жезл Воскрешения: Этот жезл позволяет клерику возродить мертвого - даже эльфа, карлика, гнома или халфлинга - как будто он имел достаточно высокий уровень чтобы использовать заклинание воскрешения. Никакой отдых не требуется, поскольку сам жезл дарит жизнь.

Жезл может использоваться однажды в день. Число зарядов возрождающих персонажей зависит от класса и расы. Общее количество число зарядов для класса и расы:

Класс	Заряды	Раса	Заряды
Клерик	1	Карлик	3
Друид	2	Эльф	4
Файтер	2	Гном	3
Паладин	1	Полуэльф	2
Рейнджер	2	Халфлинг	2
Маг	3	Человек	1
Иллюзионист	3		
Вор	3		
Бард	2		

Мультиклассовые персонажи используют наименее благоприятную категорию. Жезл не может перезаряжаться.

Жезл Безопасности: Когда один заряд израсходован, это изделие создает безразмерное место, так называемый "карманный рай". Там владелец жезла и целых 199 других существ могут оставаться в полной безопасности сроком, максимум, на 200 дней, разделенных на число затронутых существ. Таким образом, одно существо (владелец жезла) может оставаться там в течение 200 дней; четыре существа могут оставаться в течение 50 дней; группа из 60 существ может оставаться в течение трех дней. Все доли округлены вниз так, чтобы группы между 101 и 200 существ включительно могли

оставаться только в течение одного дня.

В этом "раю", существа не стареют (кроме как от волшебных причин, типа использования заклинания желания), а естественное лечения идет по двойной обычной норме. Пресная вода и продовольствие (только плоды и овощи) находится в изобилии. Климат удобен для всех вовлеченных существ так, чтобы защита от элементов была не обязательна.

Активация жезла заставляет владельца и всех существ, которые касались изделия во время использования, мгновенно транспортироваться в рай. (Члены больших групп могут держаться за руки или иначе касаться друг друга, позволяя всем сразу касаться жезла.)

Когда эффект жезла отменен или истекает, все затронутые существа немедленно вновь появляются в месте, которое они заняли, когда жезл был активизирован. Если что-либо еще занимает место, в которое путешественник возвратился бы, то его тело перемещено на достаточное расстояние, чтобы обеспечить место, требуемое для "возвращения".

Жезл может перезаряжаться объединенными усилиями жреца 16-го или более высокого уровня и волшебника 18-го или более высокого уровня.

Жезл Господствующей Мощи: Этот жезл имеет функции, которые являются подобными заклинаниям, но он также может использоваться как магические оружие различных видов. Он имеет и несколько более мирское использование. Жезл господствующей мощи металлический и более толстый чем другие жезлы, с реберным шаром на одном конце и несколько гвоздей по длине. Он весит 10 фунтов, таким образом требуя 16 или большей Силы чтобы владеть им должным образом (-1 штраф Силе Атаки для каждой единицы Силы ниже 16).

Подобные заклинаниям функции жезла:

- **Парализация** после прикосновения, если владелец так командует
- **Страх на всех врагов**, видящих его, если владелец так желает (6-футовый максимальный диапазон)
- **Высасывает 2d4 хитпоинтов** у касающегося противника и дарит их владельцу жезла, до обычного максимума владельца жезла.

Каждая функция снимает один заряд с жезла. Функции дают жертвам право инстинктивных защит против заклинания, за исключением функции высасывания которая требует успешного попадания в рукопашном бою.
Использование жезла как оружия не использует заряды. Это:

- **Палица +2**
- **Меч пламени +1**, когда кнопка #1 выдвинута. Лезвие появляется из шара; шар становится рукояткой меча. Оружие сокращается до полной длины три фута.
- **Боевой топор +4**, когда кнопка # 2 выдвинута. Лезвие появляется из ручки и может быть удлинено до 12 футов до полной длины от 6 до 15 футов. 15-футовый длиной, жезл подходит для использования как рыцарское копье.

Мирские использования жезла не используют заряды. Это:

- **Лазание по шесту.** Если нажать на кнопку #4, из шара выдвигается шип, который укрепляется в граните, в то время как другой конец выдвигает три острых крюка. Жезл удлиняется от 5 до 50 футов в раунд, останавливаясь, когда кнопка #4 нажата. Горизонтальные бруски три дюйма длиной выдвигаются из сторон, через один фут, по всей длине. Жезл твердо держится шипом и крюками и будет удерживать вес до 4,000 фунтов. Все это убирается выдвижением кнопки #5.
- **Функция лестницы** может использоваться, чтобы открыть двери. Основа жезла установлена в 30 футах или меньше от двери, которая будет им отжата. Эффективная сила равна Силе штормового гиганта.
- Когда выдвинута **кнопка #6**, жезл укажет на магнитный север и даст своему владельцу знание его приблизительной глубины ниже поверхности (или высоты выше нее).

Жезл господствующей мощи не может перезаряжаться. Когда все заряды истощены, подобные заклинаниям функции прекращаются, также, как и все функции оружия кроме палицы +2. Но жезл продолжает работать всеми другими способами.

Жезл Лидерства: Индивидуум, обладающий этим магическим жезлом, способен управлять повиновением и верностью существ в пределах 120 футов, когда он или она активизирует устройство. От 200 до 500 Hit Dice (или уровней опыта) может управляться, но существа с 15 или большим Интеллектом и 12 или больше Hit Dice/уровней имеют право на инстинктивную защиту против заклинания. Управляемые существа будут повиноваться владельцу жезла лидерства, как будто он или она был их абсолютным сувереном. И все же, если владелец дает команду, которая абсолютно противоречит природе управляемых существ, магия будет сломана. Жезл имеет Время Активирования 5. Каждый заряд продолжается один ход. Жезл не может перезаряжаться.

Жезл Молотьбы: Это волшебное оружие излучает слабую магию изменения, когда подвергнуто заклинанию обнаружения магии. По команде владельца, оружие активируется, изменяясь от обычного жезла до двухголового кистеня. В плотных формациях, или если владелец верхом, это маленькое оружие всадника (базовое повреждение 1d4+1, S-M/L); иначе, это оружие пехотинца (базовое повреждение 1d6+1/2d4, S-M/L).

В любой форме, оружие имеет +3 премию попадания и повреждения. Каждое оружие, имеет две головы и каждая может использоваться для нападения, так двойное попадание, может быть выиграно, или на единственном противнике или на двух противниках человеческого размера или меньше и постоянны рядом.

Если держатель жезла расходует один заряд, он получает +4 премию в Армор Классе и инстинктивных защитах на один ход. Жезлу не требуется находиться в форме оружия для получения этой защиты, чтобы использоваться. Преобразование этого в оружие (или назад в жезл) не расходует никаких зарядов.

Жезл Настороженности: Этот волшебный жезл неотличим от палицы пехотинца +1. Он имеет восемь ребер на палицеподобной голове. Жезл дарит +1 к броску кубика владельца на неожиданность и в бою владелец извлекает пользу -1 при бросках кубика на инициативу. Если он твердо схвачен, жезл позволяет персонажу обнаружить жизненные ценности, зло, добро, иллюзии, невидимость, ложь или магию. Использование их обнаруживает его свойства, и не расходует никаких зарядов в жезле.

Если жезл настороженности установлен в землю, и владелец приказал ему быть настороже, жезл будет "ощущать" любое существо намеревающееся вредить владельцу. Каждое из ребер на голове жезла тогда использует заклинание света по одному из главных направлений (N, NE, E, и т.д.) до 60-футового диапазона. Одновременно, жезл создает эффект заклинания молитвы на все существа, дружественные владельцу в 20-футовом радиусе. Немедленно после этого, жезл посылает умственную тревогу этим дружественным существам, предупреждая их возможной опасности от недружелюбного существ(а) в пределах 120-футового радиуса.

Наконец, жезл может использоваться, чтобы моделировать использование заклинания оживления объекта, используя любые 16 (или меньшее количество) объектов, специально обозначенные владельцем и помещенные по периметру 6-футового круга, сосредоточенного на жезле. Отобранные объекты могут быть 16 кустов, 16 специальных веток, или что-то подобное.

Все защитные функции жезла требуют одного заряда. Сила оживления объекта требует одной дополнительной оплаты, так, если все защитные устройства жезла используются сразу, два заряда израсходованы.

Жезл может перезаряжаться жрецом 16-го уровня или выше, пока по крайней мере один заряд остается в жезле, когда перезарядка предпринята.

Жезл Обмана: Этот жезл позволяет своему владельцу излучить эмоциональную и умственную волну товарищеского чувства всем существам с любым Интеллектом (1 или более высокий Интеллект). Жезл заставляет всех таких существ в пределах 20-футового радиуса от устройства, расценить владельца как своего товарища, друга или наставника (никакой инстинктивной защиты).

Обманутые существа будут любить и уважать владельца жезла. Они будут слушать, доверять и повиноваться ему, если общение с ними возможно, и данные инструкции не отправляют обманутых к бесполезному ущербу или разрушению, или идут против их природы или жизненных ценностей. Каждый заряд жезла обманывает на один ход. Он может перезаряжаться.

Жезл Отмены: Этот жезл - отрава для всех классов, и при прикосновении иссушает изделия всех волшебных свойств, если инстинктивная защита против отмены не сделана. Контакт сделан, делая обычную Силу Атаки в рукопашном бою.

Бросок Спасения	Изделие
20	Микстура
19	Свиток
17	Кольцо
14	Жезл
13	Посох
15	Палочка
12	Разное волшебное изделие
11(8)	Доспехи или щит (если +5)
9(7)	Меч (святой меч)
10	Разное оружие*
3	Артефакт или реликт

* Несколько маленьких изделий, типа волшебных стрел или болтов вместе в одном контейнере, будут иссушаться одновременно.

Чтобы выяснить, может ли иссушение быть предотвращено, бросок d20 должен быть сделан за целевое изделие. Если результат броска кубика равняется или выше, чем число, внесенное в список в таблице выше, цель не затронута. Если бросок более низкий, изделие иссушается. После иссушения изделия, сам жезл становится ломким и не может использоваться снова. Иссушенное изделие не восстанавливается, даже желанием.

Жезл Поглощения: Этот жезл действует как магнит, затягивая в себя магические заклинания любой природы (и жреца, и волшебника). Это аннулирует их эффекты и хранит их потенциал, пока владелец не освобождает эту энергию в форме заклинаний своего собственного использования. Поглощенная магия должна быть направлена на персонажа, обладающего жезлом. Владелец может немедленно обнаружить уровень заклинания, когда жезл поглощает энергию заклинания.

Общее количество поглощенных (и используемых) уровней заклинания должно сохраняться. Например, жезл, который поглощает заклинание 6-го уровня и заклинание 3-го уровня, имеет общее количество девять поглощенных уровней. Владелец жезла может использовать захваченную энергию заклинания используя любое заклинание, которое он запомнил, во Времени Активирования 1, без потери заклинания в памяти. Единственное ограничение - то, что уровни энергии заклинания, запасенной в жезле должны быть равны или больше чем уровень заклинания, которое владелец хочет использовать. При продолжении примера выше, владелец жезла мог бы использовать максимум одно заклинание 9-го уровня, одно 6-го уровня и одно 3-го уровня и так далее.

Жезл поглощения никогда не может перезаряжаться. Он поглощает 50 уровней заклинаний и после этого может только освобождать любой оставшийся потенциал, который он мог бы иметь. Владелец будет знать, что ограничение жезла было достигнуто после овладения изделием. Использованные заряды указывают, что он уже поглотил часть максимума из 50 уровней заклинаний и что некоторые из них использовались.

Имеется более определенный пример: жрец использует жезл поглощения, чтобы аннулировать эффект заклинания обездвиживания персоны, брошенного в него магом. Жезл теперь поглотил три уровня заклинаний и может поглощать еще 47. Клерик может использовать любое из заклинаний 1-го, 2-го или 3-го уровня, которое он запомнил, без потери памяти об этом заклинании, используя запасенный потенциал жезла. Предположите, что клерик использует обездвиживание персоны обратно. Для него это заклинание только 2-го уровня, так что жезл все еще содержит потенциал в один уровень заклинаний, и может поглощать еще 47, и отдал навсегда два заряда.

Жезл Прохода: Это мощное изделие позволяет владельцу исполнять любое из следующего, по одному, в один раунд: астральное путешествие, дверь в другое место, проход сквозь стену, фазовая дверь и безошибочная телепортация. Чтобы активизировать жезл необходимо израсходовать один заряд, но как только он активизирован, владелец может исполнять каждую из внесенных в список функций одновременно. Жезл остается активным в течение одного дня, или пока каждая из пяти функций не используется. Ни одна из функций не может использоваться в другое время, если другой заряд не израсходован, после чего вся пять функций снова станут доступны.

Относительно астрального путешествия, владелец может выбирать использовать жезл на пять существ (одно из которых должно быть владельцем). Каждое существо тогда преобразовано в астральную форму и может путешествовать в этой форме. Любые остающиеся функции жезла отменены этим действием. Жезл перемещается на Астральный План наряду с владельцем и другими затронутыми существами, и не может использоваться или быть повторно активизированным, пока он не возвращен из Астрального Плана.

Эта функция пять в одном, не работает относительно остальных свойств жезла; только астральное путешествие может использоваться больше чем однажды в активацию, и только способом, описанным выше.

Жезл источает волшебную ауру Трансформирования и Изменения. Так ка физические тела путешественников и их имущество, фактически становятся астральными, перезарядка жезла требует волшебника 20-го уровня или выше.

Жезл Разрушения: Этот жезл +3 волшебное оружие, которое причиняет 1d8+3 единиц повреждения. Големам жезл наносит 2d8+6 единиц повреждения, а любой счет 20 или лучше полностью уничтожает голема. Любое попадание в голема иссушает один заряд.

Жезл причиняет обычное повреждение (1d8+3) существам Внешних Планов. Но любой счет 20 или лучше снимает один заряд и причиняет тройное повреждение: (1d8+3)x3. Жезл не может перезаряжаться.

Жезл Ужаса: Этот жезл +2 волшебное оружие, способное к причинению 1d6+3 единиц повреждения в попадание. Кроме того, владелец может расходовать заряд, чтобы обернуть себя в ужасающую ауру. Его одежда и внешность превращена в иллюзию самого темного ужаса, такого что все в пределах 30 футов, кто его видят, должны бросить успешные инстинктивные защиты против жезлов или замереть объятые ужасом. Те, кто преуспевают в инстинктивной защите, переносят -1 штраф морали и должны сделать немедленные проверки морали. Однако, каждый раз жезл, как используется, имеется 20% шанс, что владелец будет навсегда терять 1 единицу своего счета Обаяния.

Посохи

Посохи - длиной приблизительно 5 или 6 футов и столь же толстые как молодое дерево около дюйма с половиной в основании, сужаясь к дюйму на конце, хотя они могут иметь почти одинаковый диаметр повсюду. Обычно посохи делаются из дерева, часто с орнаментом, обычно окованные металлом и вероятно могут быть шишковатыми и искривленным. Они могут быть необычными или казаться совершенно обычными.

Посохи, подобно палочкам и жезлам, имеют заряды. Типичный посох имеет 1d6+19 зарядов когда найден. Снова, это возможно для посоха, чтобы иметь меньшее количество зарядов, хотя почти ни один из них не имеет большего числа. Некоторые посохи могут перезаряжаться согласно правилам для создания волшебных изделий. Как только все заряды используются, посох становится не волшебным и не может перезаряжаться.

Если неподходяще или иначе не указанно, посохи функционируют на 8-ом уровне магического использования. Их разряд заклинания - таковой волшебника 8-го уровня относительно диапазона, продолжительности и области поражения.

Повреждение - номинально 8d6 относительно Огненных Шаров, разрядов молнии и т.д.

Слова Команды (Необязательное Правило)

Если Данжон Мастер желает, активация силы посоха, может требовать определенного слова команды или фразы, которая должна быть обнаружена или исследоваться отдельно от непосредственно изделия. Эта команда может быть столь же проста как единственное слово ("Лечение") или могла бы быть сильно усложнена как рифмованная фраза, которая должна быть приспособлена к обстоятельствам ("Я касаюсь этого эльфа; восстановите его здоровье" или "В этом моменте великого тяжелого труда, я командую тебе, посох - разматывайся!"). Так как слова команды - ключ к их силе, мудрые владельцы запомнят их и уничтожат все другие свидетельства. Действительно, знание слов команды может использоваться как заключающая сделку точка на переговорах продажи.

Список Посохов

Посох Бросающий: Этот волшебный боевой посох, кажется +1 оружием, если он не берется друидом, после чего сила бросающего посоха становится очевидной. Эта сила, которая может использоваться только друидом, активизирована, когда одним концом посоха касаются тяжелого объекта примерно сферической формы (камень, металлический шар, кувшин глиняной посуды и т.д.) до девяти дюймов в диаметре и пяти фунтов веса. Объект твердо держится на конце посоха, и тогда владельцу требуется только махнуть посохом по дуге, чтобы выпустить снаряд к желательной цели.

Снаряд оставляет посох в нижней точке замаха и летит по пологой траектории, снаряд поднимается на один фут вверх на каждые 10 футов полета. Конечно, дуга может быть выше, или нацеленной, чтобы лететь почти вертикально. (В последнем случае, полностью измените образовывающее дугу отношение так, чтобы один фут расстояния в бок был охвачен для каждых 10 футов вертикального полета.) максимальный диапазон такого снаряда – 180 футов, с пределами 60 футов и 120 футов на короткой и средней дистанции, соответственно.

Этот посох также несет заряды, и друид, владеющий изделием, может расходовать один заряд и таким образом использовать посох, чтобы швырнуть снаряд большого размера, как будто владелец был каменный гигант (диапазон до 300 футов, 3d10 единиц повреждения в попадание). Использование как волшебный боевой посох или, использование простых бросающих свойств, посох дарит +1 к Силе Атаки владельца и +1 в кубик повреждения. Оружие может перезаряжаться друидом 12-го или более высокого уровня.

Посох Грома и Молнии: Случайная экспертиза этого крепкого боевого посоха покажет магию, и если он волшебно исследован, он излучает ауру магии изменения. Созданный из дерева (ясень, дуб, железное дерево или подобное) и окованный железными кольцами с серебряными заклепками, он имеет свойства +2 волшебного оружия без любого расхода волшебных зарядов. Другие волшебные свойства следующие:

Гром: Посох бьет как оружие +3, и если ударенный противник, не спасается против жезлов, посохов и палочек, он будет ошеломлен от шума посоха, и будет неспособен совершать любое дальнейшее действие в этом раунде, и автоматически имеющим последнюю инициативу в следующем раунде. Эта сила требует расхода одного заряда.

Молния: Короткая вспышка электричества прыгает на противника, когда его ударили, причиняя обычное повреждение посоха, плюс 2d6 дополнительных единиц повреждения от удара. Обратите внимание, что посох мог бы и не выиграть попадание, но электрический разряд обесценивает любую форму металлического доспеха (делает цель эффективно AC 10 для этой цели), и только такое повреждение могло бы применяться. Эта сила требует расхода одного заряда.

Раскат грома: Посох посылает дальше конус оглушительного шума, шириной 5 футов в вершине, длиной 40 футов, и шириной 20 футов в точке, самой дальней от источника. Все существа, полностью или частично находящиеся в пределах этого конуса, должны бросить успешную инстинктивную защиту против жезлов, посохов и палочек или быть ошеломлены на 1d2 раунда (неспособны напасть в это время) и не способны слышать еще 1d2 дополнительных раундов. Те, кто спасаются, не способны слышать 1d4 раундов, но не переносят никакой потери нападений. Эта функция требует расхода двух зарядов.

Удар Молнии: Посох производит разряд, подобный создаваемому палочкой молнии, но он имеет силу 8d6, причиняя 16-48 единиц повреждения (броски 1, считаются как 2) тем, кого подводят инстинктивные защиты. Удар может быть единственный или разветвляющийся. Эта функция посоха использует два заряда.

Гром и Молния: Эта сила объединяет раскат грома, описанный выше, с разветвляющимся разрядом молнии, как в ударе молнии. Повреждение от молнии – общее количество 8d6, броски 1 или 2 считаются как 3, диапазон 24-48 единиц. Инстинктивная защита применяется, с глухотой и половиной повреждения, перенесенной теми, кто успешно спасся. Эта сила требует расхода четырех зарядов.

Время Активирования, требуемое для любой функции равно числу израсходованных зарядов; таким образом, функция грома и молнии стоит четыре заряда и имеет начальный модификатор +4.

Посох Змея: имеются два вида этого посоха "питон" и "змея".

Питон ударяет как +2 волшебное оружие и причиняет 1d6+2 единиц повреждения, когда поражает. Если жрец бросает посох на землю, он вырастает от 6-футовой длины, становясь сжимающей змеей, длиной 25 футов (AC 3, 49 хитпоинтов, норма передвижения 9). Это случается за один раунд. Змея переплетет, если ее счет попадание, противника, и сжимает его на 2d4+2 единиц повреждения в раунд. Жертва останется пойманной питоном, пока он не умирает, или существо не разрушено. Обратите внимание, что питон возвратится к владельцу по команде. Если посох разрушен, в то время как он в форме змеи, то посох разрушен навсегда.

Змея ударяет как +1 волшебное оружие и наносит 2d2 единиц повреждения, когда поражает. По команде голова посоха становится таковой фактической змеи (AC 5, 20 хитпоинтов). Эта голова остается на один полный ход. Когда попадание выиграно, повреждение не увеличено, но жертва должна бросить успешную инстинктивную защиту против яда (силы E) или быть убитой. Только злые жрецы используют посох змею. Если голова змеи убита, посох разрушен.

Посох не имеет, и не требует зарядов. Большинство этих посохов 60% - питоны.

Посох Команды: Это устройство имеет три функции, но только две из которых будут эффективны, если владелец - волшебник; все три работают только когда посох находится в руках жреца. Три функции:

Влияние на Человека: Эта сила дублирует таковую кольца того же самого названия. Каждое предложение или заряд требует один заряд посоха.

Управление Млекопитающими/Управление Животными: Эта сила функционирует только как управление млекопитающими (как кольцо того же названия) когда посох используется волшебником. Но в руках жреца – это посох управления животными (как микстура того же названия, все типы внесенных в список животных). Такое использование иссушает один заряд в ход или его долю.

Управление Растениями: Эта функция дублирует таковую микстуры того же самого названия, но на каждые 10 кв. футов растений, управляемых один ход или меньше, используется один заряд. Волшебник вообще не может управлять растениями.

Посох может перезаряжаться.

Посох Копье: Когда этот кажущийся обычным боевой посох исследован на волшебство, он будет иметь ауру изменения. По надлежащей команде, длинное и острое лезвие копья будет выдвигаться из верхнего конца. Это делает оружие скорее копьем, чем посохом. По второй команде, оружие удлинится до 12 футов, и третья команда изменит его в первоначальную форму. Свойства и ценность каждого посоха-копья определены беспорядочно, когда изделие впервые используется:

Бросок D20	Поражение и Повреждение	XP Уровень
1-6	+1	1,000
7-10	+2	1,500
11-13	+3	2,000
14-16	+4	2,500
17-19	+5	3,000
20	+3*	3,500

* Повреждает как рансер (2d4), но действует все еще как копье, если используется чтобы колоть или когда установлен для встречи ураганной атаки.

Посох Леса: Этот вид посоха всегда сделан из дуба, ясеня или тиса, точно обработанного, красиво вырезанного, и окованного бронзой. Он эффективен только в руках друида. Каждый такой посох имеет следующие свойства, каждый расходует один заряд в использование:

- Стена из шипов
- Дружба с животным плюс говорить с животными
- Оживить дерево*

  * Эта функция дублирует способность трента, заставить большое дерево двигаться по норме передвижения 3, и нападать, как будто это трент самого большого размера. И во всех других отношениях действительно становящийся трентом в течение восьми раундов в израсходованный заряд. Обратите внимание, что для дерева требуется один раунд, чтобы ожить, и оно возвратится к укоренению на восьмом, так что только шесть из полных восьми раундов эффективно доступны для функции нападения.

В дополнение к этим свойствам, каждый посох леса имеет ценность волшебного оружия. Посохи с меньшей ценностью имеют дополнительные волшебные свойства, которые не требуют зарядов и могут использоваться однажды в день: +4 посох не имеет никаких дополнительных свойств; +3 посох также дарит силу идти не оставляя следов; +2 посох дарит способность идти не оставляя следов и кожу как кору; +1 посох дарит способность посоха +2, плюс сила заклинания дерева. Чтобы определить, какой вид посоха был обнаружен, назначьте вероятность для каждого из четырех типов.

Посох Лечения: Это устройство может излечивать болезни, слепоту, раны (3d6+3 хитпоинтов), или излечивать безумие. Каждая функция иссушает один заряд. Устройство может быть использовано однажды в день на любой персоне (карлик, эльф, гном, полуэльф, халфлинг), и никакая функция не может использоваться, больше чем дважды в день (то есть, посох может функционировать только восемь раз в течение 24-часового периода). Он может перезаряжаться.

Посох Магический: Этот мощный посох имеет много свойств, заклинания и другие функции. Некоторые из свойств иссушают заряды; другие не делают этого.

Следующие свойства не требуют зарядов:

- Обнаружение Магии
- Увеличить
- Запирание Двери
- Свет
- Защита от Зла/Добра

Эти свойства требуют один заряд в использование:

- Невидимость
- Огненный Шар
- Удар
- Разряд молнии
- Пиротехника
- Ледяной шторм
- Паутина
- Огненная стена
- Рассеивание магии
- Проход сквозь стену

Эти свойства требуют два заряда в использование:

- Вихрь *
- Вызов элементала **
- Путешествие на другой план
- Телекинез ***

* Вихрь идентичен, вызванному джином.

** Посох может использоваться, чтобы наколдовать одного элементала каждого типа в день, каждый имеющий 8 Hit Dice.

*** Телекинез как на 8-ом уровне (то есть, максимальный вес 200 фунтов).

Магический посох добавляет премию +2 ко всем инстинктивным защитам брошенным против заклинаний. Он может использоваться, чтобы поглотить волшебную энергию заклинания, направленную на владельца, но если посох поглощает энергию более своего предела, он взорвется, как будто "самоуничтожение" (смотри ниже) было сделано. Уровни энергии поглощенных заклинаний используется только для перезарядки посоха, но она не может быть послана назад немедленно, так что если поглощение желательно, оно должно быть единственным действием владельца посоха в этот раунд. Также обратите внимание, что владелец понятия не имеет, сколько уровней заклинаний в него брошены, и посох не сообщает ему это знание, как это делает жезл поглощения. Поглощение заклинаний опасно, но поглощение – это единственный путь, которым этот посох может перезаряжаться.

Самоуничтожение – это ломание посоха. Это должно быть сделано специально и объявлено волшебником, который им владеет. Когда это выполнено, все уровни энергии заклинания в посохе освобождены в шаре 30-футового радиуса. Все существа в пределах 10 футов от сломанного посоха получают хитпоинты повреждения равные в восемь раз больше, чем число уровней заклинаний энергии в посохе (от 1 до 25), между 10 и 20 футами получают x6 уровней, а те кто между 20-30 футами получают x4 уровней. Успешные инстинктивные защиты против магии позволяют получить только половину повреждения.

Волшебник, ломающий посох имеет 50% шанс путешествия на другой план существования, но если он не делает этого, освобождение энергии заклинания полностью уничтожает его. Этот посох и посох сил – единственные волшебные изделия, способные к самоуничтожению.

Посох Палица: Это оружие клерика, кажется, обычным деревянным посохом для передвижения по дикой местности. Это изделие типично сделано из железного дерева, укреплено тяжелыми полосами и наконечниками из железа. Оно испускает очень слабую ауру магии изменения. По команде, посох -палица принимает одну из трех форм, как желает владелец.

Боевой посох: боевой посох +3, окованный железом

Большая Палица: палица пехотинца +1, железная

Палица: палица всадника +2, железная

Посох Сил: Посох сил – очень мощное волшебное изделие, с наступательными и защитными свойствами. Приведенные ниже свойства стоят один заряд:

- Непрерывный Свет
- Волшебный снаряд или разряд молнии
- Ослабляющий луч
- Левитация
- Конус холода или Огненный Шар

Следующие свойства иссушают два заряда каждый:

- Щит, 5-футовый радиус
- Шар неуязвимости
- Парализация *

* Парализация – луч с конца посоха, простирающийся в конусе длиной 40 футов и шириной 20 футов в дальнем конце.

Данжон Мастер может назначать дополнительные свойства случайным броском кубика.

Владелец посоха сил получает +2 премию к Армор Классу и инстинктивным защитам. Он может использовать посох, чтобы ударить противников. Он ударяет как +2 волшебное оружие и причиняет 1d6+2 единицы повреждения; если один заряд израсходован, посох причиняет двойное повреждение, но два заряда не причиняют тройное повреждение.

Посох силы может быть сломан для самоуничтожения (см. магический посох). Посох может перезаряжаться.

Посох Роящихся Насекомых: Посохи этого вида типично короткие и толстые. Когда первоначально получен или встречается, большая часть его длины охвачена точно выполненным орнаментом, изображающим воздушных и кусачих насекомых (пчелы, мошкара, слепни, осы и т.п.). Любой жреческий персонаж (клерик, друид, шаман, ведун лекарь и т.д.) может приказывать посоху, чтобы он создал рой таких насекомых, расходуя один из зарядов посоха.

Диапазон – 60 ярдов +10 ярдов за каждый уровень пользователя. Число произведенных насекомых - 60 плюс 10 за каждый уровень. Каждые 10 насекомых причинят 1 единицу повреждения жертве, независимо от Армор Класса, если жертва не защищена полем силы, охвачена огнем и т.д. Однако обратите внимание, что насекомые не будут затрагивать существ больше чем человеческого размера с естественным Армор Классом 5 или лучше.

Когда уязвимая цель атакована роем летающих насекомых, цель будет неспособна делать что-либо другое, чем попытка отогнать и убить их. Нападение насекомых продолжается до одного раунда. Каждый раз как посох используется, одно из насекомых вырезанное на деревянной поверхности, исчезает, так что легко определить, сколько зарядов осталось в посохе. В отличие от других посохов, посох этого вида может иметь до 50 начальных зарядов. Однако он не может перезаряжаться.

Посох Удара: Этот дубовый посох – эквивалент волшебного оружия +3. (Если оружие против уровня типа доспеха используется, с ударным посохом обращаются как с наиболее благоприятным типом оружия против любого доспеха.) Он причиняет 1d6+3 единиц повреждения, когда выиграно попадание. Это расходует один заряд. Если два заряда израсходованы, повреждение удвоено (1d6+6); если три заряда израсходованы, повреждение утроено (1d6+9). Не больше, чем три заряда могут быть израсходованы в один удар. Посох может перезаряжаться.

Посох Увядания: посох увядания – это волшебное оружие +1. Попадание им причиняет 1d4+1 единиц повреждения. Если два заряда израсходованы, когда попадание выиграно, существо также стареет на 10 лет, способности и возраст изменены для получившегося возраста. Если три заряда израсходованы, когда сделано попадание, один из членов существа противника может быть сделан высушенным, и стать бесполезным, если жертва успешно не спасается против заклинания (проверка случайной генерацией чисел, какой член ударен).

Нестареющие существа (нежить, демоны, дьяволы и т.д.) не могут стареть или увядать. Каждый эффект посоха совокупный, так, что три заряда выигранное повреждение, будет старить и увядать. Старение карлика имеет небольшой эффект, в то время как старение дракона могло бы фактически даже помогать существу.

Палочки

Палочки – около 1 ¼ фута длинной и обычно прямые. Они сделаны из слоновой кости, кости, или дерева и обычно инкрустированы каким-либо металлом, кристаллом, камнем и т.д. Они хрупки и имеют тенденцию легко ломаться. Из-за этого, они часто хранятся в футлярах.

Палочки работают на 6-ом уровне опыта относительно повреждения, продолжительности, области поражения и т.д., если не заявлено иначе.

По выбору Данжон Мастера, 1% всех палочек может иметь неприятные последствия.

Палочки заряжены энергией, каждое использование, стоящее один или большее количество зарядов (в зависимости от изделия). Когда обнаружено, палочка типично содержит 1d20+80 зарядов. Захваченные палочки, полученные у побежденного противника, часто имеют намного меньшее количество зарядов. Палочки никогда не имеют большее число зарядов чем, приведенное выше. Большинство палочек может перезаряжаться согласно правилам для создания волшебных изделий.

Когда палочка израсходует все заряды, она больше не может перезаряжаться. Кроме того, Данжон Мастер может управлять этим, и палочка немедленно рассыпается в пыль (улаживая проблему) или - теперь бесполезная, не волшебная палка.

Слова Команды (Необязательное Правило)

Подобно жезлам и посохам, палочки могут требовать произнесения слова команды (или фразы) чтобы использоваться, и подобно другим изделиям, ключ редко найден в замке. Данжон Мастер может управлять этим, слово команды может быть выгравировано волшебным письмом на палочке (требование читать магию, чтобы перевести) или он может требовать обращения персонажей к таким методам как заклинания коммуникации и дорогие мудрецы. Если вы выбираете не использовать этот выбор, игнорируйте рекомендации, говоря что слова в описаниях изделия ниже для всех изделий просто работали.

Список Палочек

Палочка Земли и Камня: Палочка этого вида типично короткая и наклонная из некоторой формы минерала. Она пропитана следующими силами:

Рытье	1/2 заряда/использование
Проход сквозь стену	один заряд/использование
Перемещение грунта	два заряда/ использование

Кроме того, 50% всех таких палочек имеет следующие способности:

Превращение грязи в камень	один заряд/использование
Превращение камней в грязь	один заряд/использование

Палочка Волшебных Снарядов: Эта палочка разряжает волшебные снаряды, подобные таковым заклинания волшебника 1-го уровня того же самого названия. Снаряд причиняет 1d4+1 единицу повреждения. Они всегда поражают цель, когда палочкой владеет волшебник, иначе требуется Сила Атаки. Палочка имеет модификатор инициативы +3, и каждых снаряд стоит один заряд. Максимум два могут быть израсходованы в одном раунде. Палочка может перезаряжаться.

Палочка Гашения Пламени: Этот вид палочки имеет три отдельных функции:

Не волшебные огни нормального размера могут быть погашены без того, чтобы использовать любые заряды. Нормального размера включает что-нибудь до размера костра или огня в обычном камине от четырех до шести поленьев дерева.

Чтобы гасить большие, не волшебные огни, огненное масло в количестве равном галлону или больше, огонь, произведенный злодеем, мечом языка пламени, или заклинанием Огненных Рук, один заряд израсходован из палочки. Непрерывный волшебный огонь, типа меча или существа, способного загораться, будет погашен в течение шести раундов и вспыхнет снова после этого времени.

Когда применяется к большим волшебным огням типа вызванных Огненным Шаром, столбом пламени, или заклинаниями огненной стены, два заряда израсходованы у палочки, когда огонь погашен.

Если устройство используется на существо из пламени (например огненный элементал), успешная Сила Атаки причиняет 6d6 единиц повреждения существу.

Палочка Изменения Размера: Палочка этого вида позволяет владельцу заставлять одно любое существо фактически любого размера увеличиваться или уменьшиться. Любой эффект создает 50% изменение в размере.

Относительная Сила и энергия увеличена или уменьшена пропорционально, при обеспечении используемого или годного к употреблению вооружения пропорционально увеличивающегося или уменьшающегося. Для гуманоидных существ увеличенная Сила грубо пропорциональна таковой гиганта соответствующего размера. Например, гуманоид, увеличенный до 9 футов высоты – грубо эквивалент гиганта с холмов (Сила 19), а гуманоид 13 футов высотой равняется огненному гиганту (Сила 22).

Сила палочки имеет диапазон 10 футов. Целевое существо и все, что оно носит или переносит затронуто, если инстинктивная защита не преуспевает. Обратите внимание, что на желающую цель не требуется делать инстинктивной защиты.

Эффект палочки может быть удален заклинанием рассеивания магии, но если это выполнено, цель должна бросить проверку общего шока. Также этому можно противостоять, если владелец палочки заканчивает эффект, который будет отменен, перед тем как продолжительность эффекта истекает. Каждое использование палочки (но не отмена эффекта) расходует один заряд. Она может перезаряжаться волшебником 12-го или более высокого уровня.

Палочка Иллюзии: Эта палочка создает слуховые и визуальные иллюзии (см. Заколдованный Звук, Сила Фантазии). Палочка испускает невидимый луч, с максимальным диапазоном 140 ярдов. Эффект имеет модификатор инициативы +3. Владелец палочки должен концентрироваться на иллюзии, чтобы поддерживать ее, он может перемещаться как обычно, но не может сражаться в это время. Каждая слуховая и визуальная часть стоит один заряд для создания, и один в раунд для поддержания. Палочка может перезаряжаться.

Палочка Колдовства: Понимание этого устройства позволяет волшебнику опознать любое брошенное или написанное заклинание Колдовства/Вызывания (невидимый слуга, вызывание монстра, вызов элементала, смертельное волшебство, невидимый призрак, ограниченное желание, символ, лабиринт, врата, призматическая сфера, желание). Палочка также имеет следующие свойства, которые требуют расхода одного заряда каждый:

- Невидимый слуга
- Вызывание монстра *

* максимум шесть зарядов может быть израсходовано, один за каждый уровень вызывания монстра, или шесть вызываний монстра I, или три вызывания монстра II, или два вызывания монстра II, или любая другая комбинация общей стоимостью шесть. Волшебник должен иметь достаточный уровень опыта, чтобы использовать соответствующее заклинание вызывания.

Палочка Колдовства может также вызывать занавес черноты – это черная завеса, поглощающая весь свет. Занавес черноты может охватывать максимальную область 600 квадратных футов (60'x10', 40'x15', 30'x20'), но она должна простираться от потолка до пола, от стены к стене. Чтобы сколдоваться занавес требует двух зарядов. Завеса полной темноты может быть пронизана только физическими средствами или магией.

Палочка также позволяет владельцу создать призматическую сферу (или стену), один цвет, одновременно, от красного до фиолетового, за счет одного заряда в цвет.

Каждая функция палочки имеет штраф инициативы +5, и только одна функция в раунд возможна. Палочка может перезаряжаться.

Палочка Молнии: Эта палочка имеет две функции, которые близко походят на волшебные заклинания:

Шок: Это 1-10 хитпоинтов повреждения цели ударенной в рукопашном бою, без инстинктивной защиты. С персонажами, носящими металлические доспехи и/или щиты обращаются как с Армор Классом 10. Кожа и дерево работает как обычно. Волшебные премии на металлическом доспехе не влияют на Армор Класс, но кольцо защиты влияет. Шок использует один заряд.

Разряд молнии: владелец палочки может высвобождать разряд молнии. Удар может быть, или разветвляющийся, или прямой разряд (см. волшебное заклинание разряд молнии). Повреждение - 12-36 (6d6, обращаясь с 1s как с 2s), но инстинктивная защита применима. Эта функция использует два заряда и имеет модификатор инициативы +2.

Палочка может перезаряжаться. Она может исполнять только одну функцию в раунд.

Палочка Мороза: Палочка мороза может исполнять три функции, которые дублируют волшебные заклинания:

Ледяной Шторм: Серебристый луч появляется из палочки и ледяной шторм (или дождь со снегом) происходит до 60 футов дальше от держателя палочки. Эта функция требует одного заряда.

Стена Льда: Серебристый луч создает стену льда, толщиной шесть дюймов, охватывая область 600 квадратных футов (10'x60', 20'x30' и т.д.). Начальный модификатор +2, и это использует один заряд.

Конус Холода: Белые прозрачные пятнышки распыляются дальше из палочки в конус длиной 60 футов и предельным диаметром 20 футов. Начальный модификатор +2, и эффект продолжается только одну секунду. Температура –100° F(-40° C), а повреждение 6d6, обращаясь со всеми 1s как с 2s (6d6, 12-36). Стоимость - два заряда в использование.

Инстинктивная защита против палочек применима. Палочка может функционировать однажды в раунд, и может перезаряжаться.

Палочка Обнаружения Врагов: Эти палочки пульсируют в руке владельца и указывают в направлении любых существ(а), враждебных носителю устройства. Существо(а) может быть невидимо, эфирно, астрально, в другой фазе, скрыто, замаскировано, или в очевидном виде. Диапазон Обнаружения - 60-футовая сфера. Функционирование требует одного заряда в один ход. Палочка может перезаряжаться.

Палочка Обнаружения Магии: Эта палочка по действию подобна палочке обнаружения врагов. Если какая-либо форма магии находится в действии, или волшебное изделие существует в пределах 30-футового радиуса, магическая палочка обнаружения будет пульсировать и указывать на самый сильный источник. Обратите внимание, что это укажет на персону, на которую было использовано заклинание.

Действие требует одного раунда, и последующие раунды последовательно укажут на менее мощное волшебное свечение. Школа магии (Защита, Изменение и т.д.) может быть определена, если один раунд потрачен, концентрируясь на подчиненном сиянии. Один заряд (или его доля) израсходован в ход использования. При старте со второго круга непрерывного использования, имеется 2% совокупный шанс в раунд, что палочка будет временно работать со сбоями и показывать на не волшебные изделия, как на волшебные, или наоборот. Палочка может перезаряжаться.

Палочка Обнаружения Металлов и Минералов: Эта палочка имеет диапазон радиусом 30 футов. Она пульсирует в руке владельца и указывает на самую большую массу металла в пределах эффективной области действия. Однако владелец может концентрироваться на определенном металле или минерале (золото, платина, кварц, берилл, алмаз, корунд и т.д.). Если определенный минерал в пределах диапазона, палочка укажет на него и на все места, где он расположен, и владелец палочки также будет знать его приблизительное количество. Каждое действие требует одного раунда. Каждые способности заряда палочки требуют двух полных ходов. Палочка может перезаряжаться.

Палочка Обнаружения Секретных Дверей и Ловушек: Эта палочка имеет эффективный радиус 15 футов для определения секретной двери и 30 футов для определения ловушки. Когда палочка активирована, она пульсирует в руке владельца и укажет на все секретные двери или ловушки в пределах диапазона. Обратите внимание, что она обнаруживает, или двери, или ловушки, но не и то и другое в течение одного действия. Это требует одного раунда функционирования и требует один заряд. Палочка может перезаряжаться.

Палочка Огня: Эта палочка может функционировать подобно следующим волшебным заклинаниям:

Огненные Руки: Палочка испускает лист огня шириной 10 футов на конце и длиной 12 футов. Каждое существо, которого коснулись, переносит шесть единиц повреждения. Лист огня появляется немедленно, темный красный огонь вылетает, и исчезает в меньше чем за одну секунду. Это расходует один заряд.

Пиротехника: Эта функция дублирует заклинание того же самого названия. Оно имеет начальный модификатор +2 и расходует один заряд.

Огненный Шар: Палочка выплевывает сферу размером с горошину, которая летит к желательному диапазону (максимум 160 футов) и взрывается в светящемся, фиолетово-красном взрыве, точно так же как заклинание Огненного Шара. Начальный модификатор +2, и это расходует два заряда. Огненный Шар причиняет 6d6, единиц повреждения, но все 1s, подсчитаны как 2s (то есть, взрыв причиняет 12-36 единиц). Инстинктивная защита против палочки применима.

Огненная стена: Палочка может использоваться, чтобы создать светящийся занавес пурпурно-красного огня 1200 кв. футов (10'x120', 20'x60', 30'x40' и т.д.). Огонь горит в течение шести раундов и причиняет 2d6+6 повреждения единиц, если его касаются (2d4 единиц, если в пределах 10 футов от огня, 1d4 – если в пределах 20 футов). Также огонь может быть в форме кольца вокруг пользователя палочки (но круг всего 25 футов в диаметре). Начальный модификатор +3, и использование расходует два заряда.

Палочка огня может работать только однажды в раунд. Она может перезаряжаться.

Палочка Освещения: Эта палочка имеет четыре отдельных функции, три из которых подобны волшебным заклинаниями, а одна из которых уникальна:

Танцующие огни: Палочка производит этот эффект за счет одного заряда.

Свет: Палочка освещения испускает свет при расходе одного заряда.

Непрерывный Свет: Эта функция требует двух зарядов.

Солнечный взрыв: Когда этот эффект вызывается, палочка создает внезапную вспышку бриллиантового, зеленовато-белого света, с горящими ярким пламенем золотыми лучами. Максимальный диапазон этого солнечного взрыва – 120 ярдов, продолжительность 1/10 секунды. Область поражения – шар диаметром 40 футов. Любая нежить в пределах этого шара переносит 6d6 единиц повреждения, без инстинктивной защиты. Существа в пределах взрыва должны бросить успешные инстинктивные защиты против палочек, или быть ослеплены на один раунд, и быть неспособными делать что-либо в течение этого периода. (Конечно, рассматриваемые существа должны иметь органы зрения чувствительные к видимому спектру). Эта функция требует трех зарядов.

Палочка может перезаряжаться.

Палочка Отрицания: Это устройство отрицает заклинание или подобную заклинаниям функцию(и) жезлов, посохов, палочек и других волшебных изделий. Индивидуум с палочкой отрицания нацеливает ее на устройство, и бледный серый луч выстреливает, чтобы коснуться целевого устройства или индивидуума. Это полностью отрицает любую функцию палочки, и делает любое другое заклинание или подобную заклинаниям функцию от этого устройства 75%, вероятным, чтобы быть отмененной, независимо от уровня или силы заклинания. Палочка может функционировать однажды в раунд, и каждое отрицание иссушает один заряд. Палочка не может перезаряжаться.

Палочка Парализации: Эта палочка стреляет тонким лучом размытого цвета на максимальный диапазон 60 футов. Любое существо, которого коснулись лучом, должно бросить успешную инстинктивную защиту против палочки или остается полностью неподвижным на 5d4 раундов. Спасение указывает на то, что луч промахнулся, и не имеется никакого эффекта. Как только луч касается одного существа, он останавливается, палочка может нападать только на одну цель в раунд. Палочка имеет инициативный модификатор +3, и каждое использование стоит один заряд. Палочка может работать однажды в раунд. Она может перезаряжаться.

Палочка Полиморфинга: Эта палочка испускает тонкий зеленый луч, который имеет максимальное расстояние 60 ярдов. Любое существо, которого коснулись этим лучом, должно сделать инстинктивную защиту против палочек (успех, указывающий на промах) или быть полиморфировано (как заклинание полиморфирования других). Владелец может превратить жертву в улитку, лягушку, насекомое и т.д., пока результат – это маленькое и безобидное существо.

Владелец палочки может вместо этого попробовать касаться существа палочкой. Не желающие существа должны быть поражены и также имеют право на инстинктивную защиту. Если прикосновение успешно, получатель окружен танцующими пятнышками искрящегося изумрудного света, а затем изменяется в форму любого существа, которую хочет владелец. Это тот же самый волшебный эффект, как заклинание полиморфирования себя.

Любая функция имеет инициативный модификатор +3. Каждая требует один заряд. Только одна функция в раунд возможна. Палочка может перезаряжаться.

Палочка Страха: Когда палочка страха активизирована, бледный янтарный луч появляется из наконечника палочки, формируя конус длиной 60 футов, 20 футов в базовом диаметре, который светится и немедленно исчезает. Каждое существо, которого коснулись лучом, должно бросить успешную инстинктивную защиту против палочек или реагировать согласно заклинанию внушения страха (заклинание священника 1-го уровня, снять страх аннулировано). Другими словами существа, затронутые палочкой, разворачиваются и двигаются на самой быстрой возможной скорости от владельца в течение шести раундов. Каждое использование стоит один заряд. Она может работать только однажды в раунд. Палочка может перезаряжаться.

Палочка Удивления: Палочка удивления – это странное и непредсказуемое устройство, которое произведет любое количество странных эффектов, беспорядочно, каждый раз как она используется. Обычные эффекты показываются в таблице ниже, но вы можете изменять любой их них к другому или все сразу, если вам этого хочется. Возможности палочки включают:

D100	Эффект
01-10	Замедляют существо, на которое направлено на один ход
11-18	Вводит в заблуждение владельца на один раунд так что он верит, что палочки функционирует так, как обозначено вторым броском кубика
19-25	Порыв ветра, удваивают силу заклинания
26-30	Вонючее облако в 30-футовом диапазоне
31-33	Тяжелый дождь падает один раунд в 60-футовом радиусе от владельца палочки
34-36	Вызывает носорога (1-25), слона (26-50), или мышь (51-00)
37-46	Разряд молнии (70'x5') как палочка
47-49	Поток в 600 больших бабочек льется дальше и порхает вокруг в течение двух раундов и ослепляет каждого (включая владельца)
50-53	Увеличивают цель, если она в пределах 60 футов от палочки
54-58	Темнота в полушарии диаметром 30 футов, сосредоточенная на расстоянии 30 футов от палочки
59-62	Трава вырастает в области 160 квадратных футов перед палочкой, или существующая там трава становится в 10 раз больше нормального размера
63-65	Исчезает любой неживой объект до массы 1,000 фунтов и до 30 кубических футов в размере (объект становится эфирным)
66-69	Уменьшает владельца палочки к 1/12 роста
70-79	Огненный Шар как палочка
80-84	Невидимость скрывает владельца палочки
85-87	Листья растут на цели, если она в пределах 60 футов от палочки
88-90	10-40 драгоценных камней базовой ценностью в 1 gp, разлетаются в 30-футовом по длине потоке, каждый порождает одну единицу повреждения любому существу на пути, бросают 5d4 для числа попаданий
91-97	Мерцающие цвета танцуют и играют по 40-30 футовой области перед палочкой, существа в ней ослеплены на 1d6 раундов
98-00	Окаменение (или инвертирование, если цель каменная) если цель в пределах 60 футов

Палочка использует один заряд в функцию. Она не может перезаряжаться. Там где применимо, должны быть сделаны инстинктивные защиты.

Разная Магия

Как и подразумевает название, эта категория подходит для многих видов волшебных изделий. Некоторые мощные, другие слабые; некоторые высоко желательны, другие смертельны для нашедшего их. Число разных изделий достаточно велико, так что дублирование изделий в кампании можно свести к минимуму.

Показывайте информацию относительно изделий с осторожностью. Первоначально, опишите изделие только в наиболее общий терминах: дерево, металл, ткань, кожа и т.д. Позвольте игрокам задавать вопросы относительно вида, ощущения и запаха изделия. Аналогично, не выпаливайте запросто свойства и способности изделия. Изделия должны быть надеты, или носится, или управляться перед раскрытием их тайн. Барды, мудрецы, идентифицирующие заклинания, и так далее, могут лучше (и более легко) определить волшебные свойства, но экспериментирование и опыты полезны для хорошей ролевой игры.

Изделия приведены в алфавитном порядке. Если описание определенно не ограничивает использование изделия, или надпись, представляющая специфический класс не следует за названием, изделия годны к употреблению любым классом. Надписи Класса - (C) клерики, (F) файтеры и т.д., и каждое приведенное изделие включает соответствующие подклассы.

Категории Волшебных Изделий

Большинство описаний изделий ниже полны и самодостаточны. Однако несколько категорий волшебных изделий требуют некоторых общих комментариев:

Артефакты и Реликвии: Они здесь не приводятся. Они – в ведении Данжон Мастера. Совет для создания и использования артефактов и реликвий может быть найден в Главе 10.

Книги: Все волшебные книги, энциклопедии, руководства, тома и т.д. кажутся "обычными" работами тайных знаний. Каждая неотличима от всех других визуальной экспертизой внешних частей или обнаружением магической ауры.

Заклинание желания может идентифицировать или классифицировать волшебную работу. Другие заклинания, особенно общение, контакт с более высокими планами, ограниченное желание, и истинное наблюдение бесполезны. Желание показывает общее содержание книги, сообщая, какие классы или характеристики больше всего затронуты работой (не обязательно извлекающие выгоду). Второе желание требуется, чтобы определить точное содержание книги.

После того, как просмотрены персонажем, некоторые волшебные работы исчезают навсегда, но те, что являются невыгодным для читателя, могут остаться с персонажем, и он будет неспособен избавится от них. Если работа приносит пользу другим жизненным ценностям, владельцу кажется, что он должен скрывать и охранять это. Как Данжон Мастер вы должны использовать ваше суждение и воображение относительно того, как будут обращаться с этими изделиями, используя правила в этой секции как параметры.

Обувь: Вся волшебная обувь расширяется или сжимается, чтобы соответствовать владельцу, от размера халфлинга до гиганта.

Очки: Смешивание некоторых типов очков, причиняет немедленное безумие на 2d4 ходов. Когда (и если) оно пройдет, персонаж может снять одну из волшебных линз!

Веревки: Любая волшебная веревка, которая разрезана или разъединена, немедленно теряет свои специальные свойства.

Обратите внимание, что хотя разные волшебные изделия разбиты на категории по таблицам с целью случайного выбора, все изделия упорядочены по алфавиту в последующих описаниях.

Список Волшебных Изделий

Амулет Грязного Гниения: Этот гравированный драгоценный камень, кажется драгоценным камнем небольшой ценности. Если любой персонаж возьмет его как свой собственный, он получит ужасную гниющую болезнь, которая может быть удалена только применением заклинания снятия проклятия, сопровождаемого излечением болезней, а затем лечением, ограниченным желанием или заклинанием желания. Гниению можно также противостоять растертым амулетом здоровья и рассыпанием его пыли по жертве. Иначе, жертва теряет одну единицу Ловкости, Конституции и Обаяния в неделю, начиная с одной недели после получения изделия. Когда какой-нибудь счет достигает 0, персонаж мертв. Каждая потерянная из-за болезни единица, будет постоянна независимо от последующего удаления несчастья.

Амулет Заживления Ран: Этот волшебный камень выглядит точно так же как все другие того же вида. Персона, обладающая им, никогда не боится открытых, кровоточащих ран потому что амулет предотвращает их. Кроме того, амулет удваивает обычную норму лечения, или позволяет лечение ран, которые обычно не позволяли бы этого.

Амулет Защиты от Яда: Амулет Защиты от Яда неотличим от других амулетов. Персонажу, который имеет один из этих волшебных драгоценных камней, позволяют инстинктивную защиту против ядов, которые обычно отвергают любую такую возможность. Специальная колонка Спасение в таблице, ниже показывает инстинктивную защиту для таких ядов. Владелец бросает против его обычного счета для ядов, которые обычно дают штраф, и имеет плюс для всех других ядах. Бросайте 1d20 и консультируйтесь с таблицей ниже, чтобы определить эффективность специфического амулета:

D20	Специальное Спасение	Плюс Амулета
1-8	19	+1
9-14	17	+2
15-18	15	+3
19-20	13	+4

Амулет Защиты Жизни: Это устройство в виде кулона или брошки служит как защита для души. Владелец защищен от заклинания магического сосуда или любого подобного умственного нападения, которое захватило бы контроль над телом владельца. Если владелец убит, то душа входит в амулет и защищена в течение полных семи дней. После этого, она отбывает на план жизненных ценностей. Если амулет разрушен в течение семи дней, душа навсегда и безвозвратно уничтожена.

Амулет Здоровья: Этот драгоценный камень выглядит точно также, как амулет грязного гниения, но владелец будет иммунным ко всем болезням, пока он имеет его на себе.

Амулет Неизбежного Определения Местонахождения: Это устройство типично носится на цепи или как брошка. Оно кажется амулетом, который предотвращает определение местонахождения, смотря в магический кристалл (хрустальный шар, зеркало и т.п.), или обнаружение, или влияние ESP или телепатию. Но фактически, амулет удваивает вероятность и/или диапазон этих способов определения местонахождения и обнаружения. Обычные попытки идентификации изделия, включая обнаружение магии, не будут показывать его истинную природу.

Амулет Планов: Это устройство позволяет, обладающему им, индивидууму мгновенно транспортировать себя к или из любого из самых близких уровней Внешних Планов. Это путешествие абсолютно безопасно, если ты абсолютно уверен, куда тебе надо, но пока индивидуум изучает устройство, транспортировка будет случайной. Бросайте 1d6. На 4-6, добавьте 12 к результату броска 1d12 (для результата между 1 и 24). На 1-3, не добавляйте 12 к броску 1d12. Изобразите общее количество, и консультируйтесь со следующей таблицей, чтобы определить, где оказывается хозяин амулета:

1-2	Mount Celestia	13	Carceri
3	Bytopia	14	The Gray Waste
4	Elysium	15	Gehenna
5	Beastlands	16-17	Baator
6-7	Arborea	18	Acheron
8	Ysgard	19	Mechanus
9	Лимбо	20	Arcadia
10	Pandemonium	21-24	Главный Материальный План*
11-12	Пропасть		

* Как альтернатива, вы можете заменять следующее для чисел между 22 и 24:

22	Эфирный план
23	Астральный план
24	Главная, но альтернативная Земля

Амулет Против Нежити: Это высоко ценящееся очарование – специально благословленный символ, который позволяет владельцу изгонять нежить подобно клерику. Амулет кажется обычным, но ярко пылает, когда выставлен (то есть, как будто это было святой символ) в присутствии нежити. Успех попытки изгнания определен силой амулета сила каждого амулета разная и когда он обнаружен, то его тип установлен, бросая по следующей таблице:

D100	**Уровень Амулета**
01-30	5-й
31-55	6-й
56-75	7-й
76-90	8-й
91-00	9-й

Амулет должен носится постоянно, чтобы оставаться эффективным. Когда он не носится, он становится инертным, и останется таким в течение первых семи дней после того, как его надевают. Ценность - функция силы: 200 XP оценивают в эффективный уровень клерика.

Амулет Против Обнаружения Местонахождения: Это устройство защищает владельца против всех заклинаний предсказания и волшебного определения местонахождения и обнаружения. Владелец не может быть обнаружен через яснослышание, ясновидение, ESP, хрустальные шары, или любые другие подобные магическому кристаллу устройства. Никакая аура не заметна на владельце, и предсказания не могут быть сделаны относительно него, если конечно не консультируются с мощной Силой.

Аппарат Квалиша: Когда это изделие найдено, оно кажется большой запечатанной железной бочкой, но оно имеет тайную кнопку, которая открывает люк на одном его конце. Внутри находиться 10 рычагов:

1	Выдвигает/втягивает ноги и хвост
2	Раскрывает/закрывает передний иллюминатор
3	Раскрывает/закрывает иллюминаторы по сторонам
4	Выдвигает/втягивает захваты и манипуляторы
5	Сжимает захваты
6	Вперед/налево или направо
7	Назад/налево или направо
8	Открывает/закрывает "глаза" с Непрерывным Светом внутри
9	Всплытие (левитация)/погружение
10	Открытие/закрытие люка

Аппарат перемещается на скорости вперед три, назад шесть. Два захвата выдвигаются вперед на четыре фута и сжимают на 2d6 единиц повреждения каждый, если они поражают существо, шанс - 25%, никакой премии доспеха, но премия Ловкости применяется. Устройство может использоваться в воде до 900 футов глубины. Оно может вмещать двух персонажей человеческого размера и достаточно воздуха для 1d4+1 часов при максимальной вместимости. Аппарат - AC 0 и требует 100 единиц повреждения, чтобы создать утечку, 200 для пробивания дыры в стене. Когда устройство работает, оно кажется чем-то вроде гигантского омара.

Арфа Разногласия: Эта арфа кажется обычной во всех отношениях. Однако, когда играется, арфа испускает болезненные и дисгармоничные тона 50% времени. Остальные 50% времени она действует как Арфа Очарования. Когда музыка дисгармоничная, она имеет эффект автоматически разгневать всех в пределах 30 футов. Разгневанные слушатели, нападут на музыкантов 50% времени или на другую самую близкую цель остальные 50% времени. Арфист не затронут этим безумием, если он не атакован. Безумие продолжается в течении 1d4+1 раундов после остановки музыки.

Арфа Очарования: Этот инструмент кажется идентичным всем другим волшебным арфам. Когда на ней играет персона, опытная в игре на этом инструменте, игрок способен использовать одно заклинание предложения каждый ход игры. Произвольно, Данжон Мастер может требовать, чтобы успешная проверка навыка была сделана, чтобы использовать предложение. На броске кубика 20, арфист играет так плохо, что прогневит всех, кто его слышит.

Барабаны Оглушения: Это фактически изделие – это пара барабанов чайников около 1½ футов в диаметре. Они излучают магию, если она обнаружена, но иначе ничем не примечательны. Если в один из них ударят, ничего не случается, но если ударят в оба все существа в пределах 70 футов навсегда оглохнут и останутся так, пока заклинание лечения или подобное средство не используется, чтобы восстановить разрушенные барабанные перепонки. Кроме того, все в пределах 10 футов от барабанов будут ошеломлены шумом на 2d4 раундов.

Барабаны Паники: Эти барабаны чайники, полушария примерно 1½ футов в диаметре, входят в пары и не замечательны по своему виду. Если оба барабана из пары звучат, все существа в пределах 120 футов (за исключением тех, кто в пределах "зоны спасения" радиусом 20 футов от барабанов) должны бросить успешную инстинктивную защиту против заклинания или разворачиваться и двигаться непосредственно от звука в течение одного полного хода.

Каждый ход после этого, паникующие существа могут снова пытаться спасаться против заклинания. Каждая неудача дает другой ход движения от барабанов паники. Движение - на самой быстрой возможной скорости, в то время как побег в панике, и три раунда отдыха требуются для каждого хода быстрого движения после того, как инстинктивная защита была сделана. Существа с Интеллектом 2 бросают инстинктивные защиты с -2 штрафом, и с 1 или меньшим количеством бросают с -4 штрафом.

Благовоние Навязчивой Идеи: Эти странные блоки благовония точно походят на благовоние размышления. Но если размышление и молитва проводятся, в то время как зажжено благовоние навязчивой идеи, его аромат, и дым заставит жреца стать полностью уверенным, что его способности заклинания являются превосходными, из-за волшебного благовония. Жрец будет стараться использовать свои заклинания при каждой возможности, даже когда это не очень необходимо или даже бесполезно. Жрец останется одержимым его способностями и заклинаниями, пока они все не использованы, или пока 24 часа протекли.

Обычно имеется 2d4 части этого благовония, и каждая горит в течение одного часа.

Благовоние Размышления: Маленькие прямоугольные блоки душистого благовония размышления неотличимы от не волшебного благовония, пока каждый не зажжен. При горении, специальный аромат и жемчужный дым этого специального благовония распознаваем любым жрецом 5-го или более высокого уровня.

Когда жрец зажигает блок благовония размышления и проводит восемь часов в медитации и размышлении поблизости, благовоние позволит ему получить максимальные эффекты заклинания. Таким образом, заклинание лечение ранений - всегда максимум, эффекты заклинания имеют самую широкую возможную область, и инстинктивные защиты против их эффектов переносят -1 штраф, и когда мертвые возвращаются к жизни, их шанс не выжить уменьшен на половину (округленный вниз).

Когда это изделие магии обнаружено, будет иметься 2d4 частей благовония. Каждая часть горит в течение восьми часов, эффекты остаются в течение 24 часов.

Брошка Защиты: Она, кажется, частью серебряных или золотых драгоценностей (шанс 10%, что в ней имеется набор драгоценных камней). Она используется, чтобы закрепить плащ или тунику. В дополнение к этой мирской задаче, она может поглощать волшебные снаряды произведенные заклинанием, палочкой или другим волшебным устройством. Брошка может поглощать до 101 единицы повреждения от волшебных снарядов прежде, чем она тает и становится бесполезной. Использование может быть определено только посредством заклинания обнаружения магии, и затем экспериментирования.

Бусинки Силы: Эти маленькие, черные сферы могли бы приниматься за обычные бусинки, мраморный или необычно черный, но очень притягательный жемчуг. От 5 до 8 этих бусинок обычно найдены одновременно. Каждая примерно три-четыре дюйма в диаметре и весьма тяжелая, весящая почти унцию. Их можно швырять до 30 ярдов.

После воздействия, бусинка посылает дальше взрыв силы, которая причиняет 5d4 единиц повреждения всем существам в пределах 10-футового радиуса от центра. Каждой жертве позволяют инстинктивную защиту против заклинания. Те, кто спасаются, будут вышвырнуты из области взрыва, но те, кто будут не в состоянии спасаться, будут скрыты сферой силы после повреждения.

Сфера формируется вокруг любого или всех существ в области радиусом 10 футов, даже если они большого размера, и сохраняется 3d4 раундов. Жертвы будут неспособны убежать, кроме как теми же самыми средствами какими, какими они могут сбивать заклинание силовой стены.

Бутылка с Ифритом: Это изделие типично сделано из латуни или бронзы, со свинцовой пробкой, с нанесенными на нее специальными печатями. Часто можно заметить выходящую из нее тонкую струйку дыма. Имеется 10% шанс, что ифрит будет безумен и немедленно нападет на того, кто его освободил. Имеется также 10% шанс, что ифрит из бутылки предоставит только три желания. Однако другие 80% времени, житель бутылки будет служить как обычно (см. Описание Монстров). Когда бутылка открыта, то ифрит немедленно выпускается из нее.

Бутылка Бесконечного Дыма: Эта металлическая урна идентична бутылке с ифритом за исключением того, что она не дымиться. Если пробка вытащена то очень большое количество дыма выливается из бутылки и полностью закрывает видимость в области 50,000 кубических футов за один раунд. Не закупоренная бутылка заполнит еще 10,000 кубических футов места дымом каждый раунд, пока 120,000 кубических футов места не задымлены. Эта область остается задымленной, пока бутылка бесконечного дыма не закрыта. Когда бутылка закрыта, дым рассеивается как обычно. Бутылка может быть повторно запечатана только, если известно слово команды.

Вентилятор Ветряной: Ветряной вентилятор, кажется, обычным инструментом из дерева и папируса, или из

ткани, для создания прохладного ветерка. Однако произнося правильное слово, владелец может заставить вентилятор, произвести воздушное движение дублирующее заклинание порыва ветра, как будто брошенное волшебником 5-го уровня. Вентилятор может использоваться однажды в день без риска. Если он используется более часто, имеется совокупный 20% шанс в использование, что устройство будет рваться в бесполезные, не волшебные лохмотья.

Веревка Лазания: 60-футовая веревка лазания не более толстая, чем стройная палочка и весит не больше трех фунтов, но достаточно прочная чтобы удержать 3,000 фунтов. По команде, веревка будет змеиться вперед, вверх, вниз или в любое другое направление по 10 футов в раунд и надежно приматывать себя везде, где желательно. Она возвратится или открепится в подобной же манере. Веревка лазания может также быть управляема, чтобы завязать себя в узел. Она заставит большие узлы появиться в 1-футовых интервалах по веревке. Завязывание узла сокращает веревку до 50-футовой длинны, пока узлы не развязываются. Один конец веревки должен держатся персонажем, когда ее магия призвана.

Веревка Сжатия: Эта веревка выглядит точно также как веревка лазания или запутывающая. Однако как только ей командуют, чтобы исполнить некоторое действие, она самостоятельно оборачивается вокруг шеи, держащего ее персонажа, и вокруг 1d4 других в пределах 10 футов. Каждый пойманный веревкой имеет право на инстинктивную защиту против заклинания. Любой, кого подвела инстинктивная защита, раздавлен и сокрушен (2d6 хитпоинтов повреждения), и веревка продолжает сжимать, пока на нее не брошено рассеивание магии.

Существа, связанные веревкой, не могут использовать заклинания или освободится самостоятельно. Несвязанный персонаж может использовать рассеивание магии или пробовать разрезать веревку – она AC -2 и требует 22 единиц повреждения, чтобы разрезаться; все хитпоинты должна быть причинены тем же самым существом (не опутанным ею).

Веревка Запутывающая: Запутывающая веревка выглядит точно так же как и любая другая волшебная веревка. По команде, веревка прыгает вперед на 20 футов или вверх на 10 футов, чтобы запутать до восьми человеческого размера существ. С целью запутывания, на существ различных размеров назначены ценности, следующим образом:

Размер	**Ценность**
Крошечный	.33*
Маленький	.5*
Средний	1
Большой	3
Огромный	4
Гигантский	8

* Округлять вверх

Сложите ценности всех запутанных существ, чтобы определить, сколько из них затронуты веревкой. Например, веревка могла бы запутывать до 24 Крошечных существ или 2 Огромных существ. Любая комбинация размеров возможна, пока полная ценность не превышает восемь.

Веревка не может быть разорвана явной силой, она должна быть разрезана острым оружием. Веревка AC -2 и требует 22 единиц повреждения, чтобы разрезаться; все повреждение должно быть причинено тем же самым существом (не запутанным ею). Повреждение до 22 единиц восстановится за шесть ходов. Если веревка запутанности разрезана, она разрушена.

Горн Валгаллы: Имеется четыре вида этого волшебного устройства. Каждый, кажется, обычным инструментом, пока не говорятся его слова команды. Тогда, каждый вызывает множество берсерков из Валгаллы, чтобы сразиться за персонажа, который их вызвал, трубя в горн. Каждый вид горна может быть использован только однажды каждые семь дней. Тип горна, его свойства и кто способен его использовать, определяется бросая 1d20 и консультируясь с таблицей ниже.

Любой персонаж, чья группа неспособна использовать специфический горн Валгаллы, будет атакован вызванными неистовыми файтерами, когда персонаж использует горн.

Вызванные файтеры - 4 Армор Класс, имеют 6 hp единиц в кубик, и вооружены мечом и копьем (50%), или боевым топором и копьем (50%). Они с удовольствием нападают на любого, на кого указывает владелец горна, они сражаются пока они или их противники не убиты, или не истекли шесть ходов, чтобы бы ни происходило первым.

Полностью 50% этих горнов имеет определенные жизненные ценности и вызовет только файтеров жизненных ценностей горна. Радикальное различие жизненных ценностей горниста и горна, заставит файтеров атаковать его.

D20	**Тип Горна**	**Количество**	**Вызванные Файтеры**	**Годен к употреблению**
1-8	Серебро	2d4+2	2-го уровня	Любая группа
9-15	Латунь	2d4+1	3-го уровня	Жрец, Волшебник, Рейнджер
16-18	Бронза	2d4	4-го уровня	Жрец, Воин
19-20	Железо	1d4+1	5-го уровня	Воин

Горн Добра/Зла: Этот волшебный инструмент приспосабливается к жизненным ценностям своего владельца, так что он произведет, или добрый, или злой эффект в зависимости от жизненных ценностей своего владельца. Если владелец абсолютно нейтрален, горн вообще не будет иметь никакой силы. Если владелец добр, то игра на горне имеет эффект заклинания защиты от зла в 10-футовом радиусе, и эта защита будет длиться в течение 10 раундов. Каждое дружественное/союзное существо в пределах этой области будет затронуто, как будто ему предоставили заклинание. Если горн имеет злые жизненные ценности, то происходит инвертирование отмеченного заклинания в пределах области поражения. Горн может быть использован однажды в день.

Горн Пузырей: Этот проклятый музыкальный инструмент, излучает магию, если она обнаружена. Он появляется как обычный горн, или возможно любой из многих волшебных. Он будет играть и вызывать массу пузырей, которые полностью окружают и ослепят индивидуума, несущего горн, на 2d10 раунда, но эти пузыри появляются только в присутствии существа, активно желающего убить персонажа, который играл на горне, так что их появление могло бы быть отсрочено на очень короткий или чрезвычайно длинный период.

Горн Разрушения: Горн, кажется обычным музыкальным инструментом, возможно горн или рогом некоторого

вида. Если на нем играют ненадлежащим образом (например, без называния надлежащего слова команды) или 10% времени в любом случае, произойдет следующее:

На открытом месте: поток камней размером с кулак ударит в индивидуума, играющего на горне, 2d6 числом, каждый наносящий 1d6 хитпоинтов повреждения.

В закрытом помещении: когда устройство использовано разрушится потолок. Персонаж переносит 3d12 единицы повреждения.

В подземелье: область прямо над персонажем, дудящим в горн будет падать на него. Базовое повреждение 5d4 единиц, умноженное на один за каждые 10 футов высоты с который материал падает (то есть, двойное повреждение, если потолок в 20 футах, тройное повреждение, если потолок в 30 футах и т.д.).

Надлежащее использование горна разрушения позволяет персонажу дудеть в него, в то время как он направлен на крышу наверху от 30 до 60 футов вне пользователя. Эффект – разрушение секции крыши до 20 футов шириной и 20 футов длиной (10-футовый радиус от центральной точки), которая причиняет отмеченное выше повреждение, только если это происходит в закрытом помещении или подземелье.

Горн Тритонов: Это устройство - горн из раковины, который может быть использован однажды в день (но тритон может использовать его три раза ежедневно). Когда горн тритонов использован, он может исполнять любую из следующих функций:

1. Спокойные грубые воды в радиусе одной мили. (Это имеет эффект рассеивания водного элементала и т.п.)
2. Вызывает 5d4 hippocampi (бросок d6 на 1 или 2), 5d6 гигантских морских лошадей (на броске 3-5), или 1d10 морских львов (на броске 6) если персонаж находится в воде, в которой живут такие существа. Вызванные существа, будут дружественными и будут повиноваться вызывателю, в лучшем из их понимания.
3. Морские существа с животным или более низким Интеллектом паникуют, горн заставляет их бежать, если они не спасаются против заклинания. Те, кто спасаются, должны получить -5 штраф в их Силе Атаки на 3d6 хода (30-180 раундов).

Любое использование горна тритонов может быть услышано всеми тритонами в пределах трехмильного радиуса.

Горн Тумана: Это маленькое, подобное горну устройство позволяет его владельцу получить густое облако тяжелого тумана, равное получающемуся после заклинания облака тумана. Каждый потраченный на использование раунд создает облако тумана с 10-футовый куб. Облако продолжается 2d4 раунда после последнего раунда использования инструмента.

Примечание: владелец должен останавливаться на раунд, чтобы получить новое облако тумана, поскольку начальный имеет продолжительность жизни более 2d4 минут, и дрейфует от использующего его индивидуума. Устройство создает глубокий, горновидный шум, примечание, в конце резко понижающийся к более низкому регистру.

Горн Уничтожения: Этот волшебный горн, кажется обычной трубой, но он излучает магию, если нона обнаружена. Он может звучать как обычный горн, но если говорятся правильные слова, и на инструменте играют, он имеет следующие эффекты, оба из которых случаются сразу:

1. Конус звука, длиной 120 футов и шириной 30 футов на конце, вылетает из горна. Все в пределах этой области должны бросить успешную инстинктивную защиту против заклинания. Спасшиеся, ошеломлены на один раунд и оглушены на два. Не прошедшие инстинктивную защиту получают 1d10 единиц повреждения, ошеломлены в течение двух раундов, и оглушены на четыре.
2. Волна сверхзвукового звука шириной 1 фут и длиной 100 футов вылетает из горна. Это ослабляет такие материалы как: металл, камень и дерево. Ослабление равно повреждению, вызванному попаданием от снаряда, который швыряет большая катапульта. См. "Осадное Повреждение" в Главе 9, и переносит дополнительный -2 штраф к описанному там броску кубика.

Если волшебство горна уничтожения используется больше, чем однажды в день, имеется 10% совокупный шанс, что он взорвется и причинит 5d10 единиц повреждения персоне, играющей на нем.

Не имеется никаких зарядов на горн, но устройство подчиненно напряжениям как отмечено выше, и каждый раз когда прибегают к его волшебному эффекту имеется 2% совокупный шанс самоликвидации инструмента. В последнем случае, никакое повреждение не причинено носящему его персонажу.

Графин Бесконечной Воды: Эта закупоренная фляга выглядит обычной, но излучает ауру магии. Если стопор удален, и надлежащие слова сказаны, поток свежей или соленой воды льется из нее, как приказано. Имеются отдельные слова команды для количества также как для типа воды. Вода может выливаться следующим образом:

Поток: льется больше 1 галлона в раунд

Фонтан: поток 5-футов длиной, 5 галлонов в раунд

Гейзер: поток 20-футов длиной, 30 галлонов в раунд

Гейзер создает значительное обратное давление, и держатель должен быть хорошо закреплен или будет сбит. Сила гейзера убьет маленьких животных и насекомых (мыши, кроты, маленькие летучие мыши и т.д.). Слово команды нужно дать, чтобы поток прекратился.

Драгоценный Камень Безупречности: Этот волшебный драгоценный камень, кажется очень прекрасным камнем некоторого вида, но если его магия обнаружена, его волшебная аура будет замечена. Когда драгоценный камень безупречности помещен с другими драгоценными камнями, он удваивает их вероятность стать более ценными (то есть, шанс для каждого камня, повысится в ценности от 10% до 20%). Драгоценный камень имеет от 10-100 граней, и всякий раз, когда ценность драгоценного камня увеличивается из-за магии драгоценного камня безупречности (бросок 2 на d10), одна из этих граней исчезает. Когда все грани исчезли, драгоценный камень – это сферический камень, который не имеет никакой ценности.

Драгоценный Камень Наблюдения: Эти отлично ограненные и полированные камни неотличимы от обычных драгоценных камней, хотя обнаружение магии покажет Очарование. Когда в него смотрят драгоценный камень наблюдения позволяет пользователю обнаружить все скрытые иллюзорные невидимые астральные эфирные или фазовые вещи в пределах диапазона видимости.

Наблюдение через кристалл отнимает много времени и утомительно. Диапазон видимости драгоценного камня – 300 футов для поверхностного осмотра, если только большие, очевидные объекты ищутся, 100 футов, если должны быть замечены маленькие вещи. Чтобы просмотреть область в 200 квадратных футов поверхностным способом требуется один раунд; два раунда, чтобы просмотреть область в 100 квадратных футов очень внимательно. Каждый раз как драгоценный камень используется, имеется 5% шанс, что зритель будет видеть галлюцинацию, чего-то, что там не находиться, или

возможно некоторую реальную вещь, как будто это иллюзия.

Драгоценный Камень Нападений: Этот сверкающий драгоценный камень излучает магию и кажется ценным изделием. Однако он проклят, и удваивает вероятность столкновения с блуждающими монстрами и вероятность преследования, когда монстры встречаются, и партия стремится уклониться от встречи с ними. После того, как он поднимается, драгоценный камень нападений всегда будет волшебно возвращаться к своему владельцу (помещая себя в карман, мешок, пакет и т.д.) пока заклинание снятия проклятия или искупления не брошено на него.

Драгоценный Камень Понимания: Этот драгоценный камень, кажется красивым камнем не меньше 5,000 gp ценности. Если магия обнаружена, драгоценный камень излучает слабую ауру Очарования. Персонаж обладающий изделием, начнет чувствовать его силу после хранения драгоценного камня на своей персоне в течение одной недели. В конце двух недель, индивидуум обнаружит, что он способен более легко понимать вещи, имеет лучшее понимание, память, запоминание и т.д. Фактически, владение драгоценным камнем в течение долгого времени (три или большем количестве месяцев) поднимает, и Интеллект, и Мудрость персонажа на одну единицу. Если по любой причине драгоценный камень не сохраняется более трех месячного периода, дополнительный Интеллект остается, но дополнительная Мудрость потеряна. Драгоценный камень понимания функционирует однажды каждые 50 лет. Если персонаж приобретает второй драгоценный камень, второе изделие не имеет никакого эффекта.

Драгоценный Камень Яркости: Этот кристалл, кажется длинной грубой призмой. Однако при произнесении надлежащих слов заклинания, кристалл испускает яркий свет одного из трех видов.

Одно слово команды заставляет драгоценный камень испускать бледный свет в форме конуса длиной 10 футов, исходящего из драгоценного камня до радиуса 2½ футов в конце луча. Это не разряжает никакую энергию устройства.

Другая команда заставляет драгоценный камень яркости, выпустить очень яркий луч 1 фут в диаметре и длиной 50 футов. Любое существо ударенное этим лучом в глаза, будет ослеплено и неспособно видеть 1d4 раундов. Жертва имеет право на инстинктивную защиту против магии, чтобы определить, были или нет глаза закрыты или заслонены вовремя. Это использование драгоценного камня расходует один заряд энергии.

Третий способ, которым изделие может использоваться, заставляет его вспыхнуть во вспышке ослепляющего света в конусе длиной 30 футов с 5-футовым радиусом на конце. Пока этот яркий свет продолжается все существа в пределах области должны спастись против магии или быть ослеплены в течение 1-4 раундов и после этого переносить штраф от -1 до -4 в Силе Атаки из-за постоянного повреждения глаз. Это использование расходует пять зарядов.

Ослепление или эффекты слепоты могут быть полностью отменены заклинанием лечения слепоты; повреждение глаз может быть вылечено только заклинанием лечения. Драгоценный камень яркости имеет 50 зарядов и не может перезаряжаться. Заклинание темноты, брошенное на владельца драгоценного камня иссушает один заряд драгоценного камня яркости, или делает его бесполезным на один раунд, по выбору владельца драгоценного камня. Заклинание непрерывной темноты заставляет его стать бесполезным в течение одного дня, или расходовать пять зарядов, по выбору владельца.

Жаровня Сонного Дыма: Это устройство в точности подобно жаровне, управляющей огненными элементалами. Однако когда огонь зажжен в ее пределах, огонь создает большое облако волшебного дыма, разливающееся в 10-футовом радиусе от жаровни. Все существа в пределах облака должны успешно спастись против заклинания или впадать в глубокий сон.

В тот же самый момент, 12 Hit Dice огненный элементал появляется и нападает на самое близкое существо. Спящее существо может быть пробуждено только посредством заклинания снятия проклятия или рассеивания магии.

Жаровня, Управляющая Огненными Элементалами: Это устройство, кажется обычной жаровней для горящих углей, если ее магия не обнаружена. Она позволяет магу вызвать элементала 12 Hit Dice из Элементного Плана Огня. Огонь должен быть зажжен в жаровне, и один раунд требуется, чтобы сделать это. Если в огонь добавлена сера, элементал извлечет пользу +1 на каждом Hit Die (то есть, 2-9 хитпоинтов в Hit Die). Огненный элементал будет появляться, как только огонь горит, и слово команды произнесено. (См. Описание Монстров для других деталей.)

Железные Полосы Билларро: Когда первоначально обнаружено, это очень мощное изделие, будет казаться, ржавой железной сферой. Близкая экспертиза покажет, что на шаре имеются полосы в три дюйма в диаметре. Магическое обнаружение покажет сильную магию неопределенной природы.

Когда говорятся надлежащие слова команды, и сферическое железное устройство швыряют в противника, полосы расширяются и сильно сжимают жертву, если успешная, неизменная Сила Атаки сделана. Одно существо до размера гиганта льда/огня, может быть захвачено таким образом и удержано неподвижным, пока слова команды не говорятся, чтобы снова привести полосы в шаровидную форму. Однако любое захваченное полосами существо, имеет шанс сломать (и разрушить) полосы, бросая успешную проверку сгибания брусков. Только одна попытка возможна прежде, чем полосы установлены так, чтобы быть неразжимаемыми.

Жемчужина Мудрости: Хотя она кажется обычной жемчужиной, жемчужина мудрости позволяет жрецу увеличится на одну единицу в Мудрости, если он сохраняет жемчужину в течение одного месяца. Увеличение случается в конце 30 дней, но после этого жрец должен всегда держать жемчужину с собой, или выгода будет потеряна.

Обратите внимание, что одна из 20 этих волшебных жемчужин проклята, и будет работать наоборот, но как только единица Мудрости потеряна, жемчужина рассыпается в порошок; потеря - постоянная, но некоторые волшебные средства восстановления типа желания или тома понимания могут применяться.

Жемчужина Силы: Эта по виду обычная жемчужина среднего размера и окраски - мощная помощь волшебнику. Один раз в день, жемчужина силы позволяет владельцу вспомнить любое заклинание какое желательно, даже если заклинание уже было использовано. Конечно волшебник должен иметь заклинание, которое нужно помнить среди тех, что он совсем недавно запомнил. Сила жемчужины определена бросая процентные кубики и консультируясь с таблицей ниже:

D100	Уровень Заклинания Отозванный Жемчужиной
01-25	Первый
26-45	Второй
46-60	Третий
61-75	Четвертый
76-85	Пятый
86-92	Шестой
93-96	Седьмой
97-98	Восьмой
99	Девятый
00	Отзывает два заклинания от 1-го до 6-го уровня (используйте 1d6)

Одна из 20 этих жемчужин имеет противоположный эффект, заставляя заклинание быть забытым. От этой жемчужины можно избавится только посредством желания!

Жемчужина Сирен: Эта нормально кажущаяся жемчужина исходит слабым Очарованием, если ее магия обнаружена. В любом случае, камень будет очень красив и стоить по крайней мере 1,000 gp на этом один основании. Если она твердо сжата в руке (или прижата к груди) и владелец делает попытку действий, связанных с областями силы жемчужины, он поймет ее свойства и будет способен использовать изделие.

Жемчужина позволяет ее владельцу дышать водой, как будто он на чистом свежем воздухе. Подводная норма передвижения - 24. Владелец иммунен к эффектам от контакта с ядом сирены. Жемчужина должна быть от владельца на расстоянии меньше 10 футов, чтобы передать ему свои свойства.

Зеркало Захвата Существ: Это кристаллическое устройство, обычно приблизительно 4 квадратных футов поверхности, и создано из металла, дерева и т.д. Оно годно к употреблению только волшебниками, хотя оно может быть прикреплено к поверхности, чтобы работать самостоятельно, давая слово команды. Зеркало имеет от 13 до 18 непространственных/высших измерения в пределах себя. Любое существо, находящееся в пределах 30 футов от устройства и смотрящее на свое отражение должно успешно спастись против заклинания или быть поймано в пределах зеркала в одной из ячеек. Существо, не знающее природу устройства всегда будет видеть свое отражение, вероятность, понижающаяся до 50%, если существо знает, что зеркало это ловушка.

Когда существо поймано, оно находиться целиком в зеркале. Размер – это не фактор, но автоматы и неживая материя (включая големов, но исключая интеллектуальную нежить) не пойманы. Владелец зеркала может вызывать отражение любого существа, которое поймано в пределах поверхности зеркала, и бессильное существо может быть занято беседой. Если вместимость зеркала превышена, одна жертва (определенная беспорядочно) будет освобождена, чтобы поместить самую последнюю.

Если зеркало сломано, все жертвы освобождены (обычно, нападая на владельца устройства). Обратите внимание, что владелец Зеркала Захвата Живого может говорить слово команды, чтобы освободить пойманное существо, но ячейка существа должна быть известна. Пример: "От имени Zagig Великого, я командую жителю третьей ячейки, выйти!"

Зеркало Оппозиции: Это изделие точно походит на обычное зеркало. Если существо отражено в его поверхности, возникнет точный дубликат существа, и этот дубликат немедленно нападет на существо. Обратите внимание, что дубликат будет иметь все изделия, и способности оригинала (включая магию), но после поражения или разрушения, дубликат и его изделия полностью исчезают.

Зеркало Умственного Мастерства: Это волшебное зеркало походит на обычное зеркало 5 на 2 фута. Владелец, знающий надлежащие команды, может заставить его, исполнять следующее:

1. Читать мысли любого, отраженного в нем существа, даже притом, что эти мысли на неизвестном языке.
2. Смотреть в него как в магический кристалл, как будто это хрустальный шар с яснослышанием, даже являясь способным видеть в другие планы, если зритель - достаточно знаком с ними.
3. Использовать его как портал, чтобы посетить другие места (возможно другие планы, также, по выбору Данжон Мастера) сначала волшебным наблюдением их, а затем продвижением к месту "изображающему" невидимую область, оставаясь на "другой стороне" и используя портал может возвращаться, если правильное место может быть найдено. (Обратите внимание, что смотрящие в магический кристалл существа могут проходить через него, если это место найдено ими!)
4. Однажды в неделю оно ответит на один короткий вопрос относительно существа, чей образ показывается на его поверхности.

Изумительные Краски Нолзура: Эти волшебные эмульсии позволяют своему владельцу создавать настоящие объекты просто изображая их форму в двух измерениях. Краски применяются помощью больших кистей со щетиной, волосами или мехом. Эмульсия растекается после применения, чтобы сформировать желательный объект, когда владелец концентрируется на желательном образе. Один горшок изумительных красок Нолзура достаточен, чтобы создать объект в 1,000 кубических футов, изображая его двумерно на поверхности в 100 квадратных футов. Таким образом, 10 на 10-футовое исполнением ямы кончилось бы настоящей ямой 10x10x10 футов; 10 на 10-футовое описание комнаты кончилось бы комнатой 10x10x10 футов; и так далее.

Только обычные, неодушевленные вещи могут быть созданы: двери, ямы, цветы, деревья, ячейки и т.д.; монстры, люди, големы и т.п. не могут быть созданы. Краски должны применяться на поверхности (то есть, полу, стене, потолке, двери и т.д.). Около 1d4 контейнеров красок будут найдены, обычно с отдельным инструментом около 1 фута длиной, чтобы применять их. Требуется один ход, чтобы изобразить объект красками. Но изображенные красками ценности - драгоценные металлы, драгоценные камни, драгоценности, слоновая кость и т.д. будут казаться ценными, но в действительности будут сделаны из олова, свинца, стразов, латуни, кости и т.д. Но обычные доспехи или оружие, конечно, могут быть созданы.

Источник Многих Миров: Это странное межразмерное устройство выглядит точно так же как портативное отверстие. Но все помещенное в его пределах, немедленно выброшено в другой мир параллельную землю, другую планету или на другой план по выбору Данжон Мастера или случайным определением. Если источник перемещен, случайный фактор снова входит в игру. Он может подниматься, сворачиваться и т.д., точно так же как портативное отверстие. Вещи из мира с которым контактирует источник, могут проникать через отверстие, так же легко как из места введения.

Камень Веса (Утяжеляющий Камень): Этот волшебный камень, кажется, любым из других видов, и испытание не будет показывать его природы. Однако, как только владелец камня веса находится в ситуации, где требуется быстро передвигаться, чтобы избежать врагов, боя или преследования, изделие уменьшает движение на 50%, и даже нападения уменьшены до 50% обычной нормы. Кроме того, от камня невозможно избавится любыми не волшебными средствами, если он выброшен или разбит, он вновь появится где-нибудь на персонаже. Если рассеивание зла брошено на утяжеляющий камень, изделие исчезнет и больше не появится на индивидууме.

Камень Управления Земными Элементалами: Камень этой природы обычно странной формы кусок грубо полированного камня. Владельцу такого камня нужно лишь произнести слово команды, и земной 12-Hit-Dice элементал прибудет к вызывателю, если земля доступна, 8 Hit Dice элементал, если твердый грубый камень - среда вызова. (Земной элементал не может быть вызван из обработанного камня, но может из грязи, глины или даже песка, хотя из песка – это монстр с 8 Hit Dice.) Область вызывания для земного элементала должна быть по крайней мере площадью 4 фута и иметь объем четыре кубических ярда. Элементал будет появляться за 1d4 раунда. Для детальной информации относительно

элементалов и их управления см. Собрание Монстров. Камень может использоваться, чтобы вызвать одного элементала в день.

Камень Удачи (Счастливый Камень): Этот волшебный камень обычно немного грубый полированный агат или подобный минерал. Его владелец извлекает пользу +1 (+5%, где применимо) на всех кубиках выбрасываемых факторов, типа: спасения, скольжения, уклонения от смерти и т.д. всякий раз, когда бросается, чтобы определить страдает ли этот герой от некоторого неблагоприятного случая. Эта удача не затрагивает нападения, и повреждение или кубики неудачи заклинания.

Дополнительно, счастливый камень дает владельцу + /-1% до 10% (по выбору владельца) на бросках для определения волшебных изделий или сокровищ. Наиболее благоприятные результаты будут всегда получаться с камнем удачи.

Камень Философский: Это редкое и волшебное вещество, которое кажется обычным закопченным черным куском камня. Он исходит слабой неизвестной магией. Если камень раскрывается, то впадина будет обнаружена. Эта впадина заполнена ртутью, которая позволяет превращать базовые металлы (железо и свинец) в серебро и золото. Однако чтобы вызвать такое превращение, будет требоваться волшебник.

От 50 до 500 фунтов железа может быть превращено в серебро; от 10 до 100 фунтов свинца может быть превращено в золото от единственного философского камня. Превращение должно быть сделано полностью после первой попытки, вся ртуть, используется одновременно.

Вместо ртути, описанной выше, по усмотрению Данжон Мастера, два других вещества могут быть найдены в философском камне. Если он решает, что что-либо другое имеется в камне, имеется шанс 75%, что будет найдена зеленоватая прозрачная соль. Она позволяет изготовление 1d4 микстур долговечности. Имеется шанс 25%, что в камне будет найден белый порошок. Когда он смешан с микстурой долговечности, он фактически может восстановить жизнь мертвому человеку или получеловеку. Смесь должна быть принята внутрь в пределах одной недели после смерти существа (см. заклинание оживления умершего).

Камни Йоун: Эти волшебные камни всегда плавают в воздухе и должны быть в пределах 3 футов от своего владельца, чтобы быть использованы. Когда персонаж впервые приобретает камни, он должен подержать в руках каждый из них, а затем выпустить его, так что он принимается кружиться вокруг него, кружа и перемещаясь, кружа в 1d3 футах от его головы. После этого, камни должны быть схвачены или запутываться, чтобы отделить их от их владельца. Владелец может добровольно захватить и убирать камни (например ночью), чтобы держать их закрытыми, но он теряет выгоды от камней в течение этого времени. 1d10 йоун камней будут найдены, хотя всего имеется 14 различных видов. Бросайте 1d20, чтобы определить вид каждого камня, дублирование, указывает на камень, который сожжен и бесполезен, но он рассчитывается как один из найденного числа:

Всякий раз, когда йоун камни подвергнуты нападению, с ними обращаются как с Армор Класс -4 и требуется 10 единиц повреждения, чтобы их уничтожить. Они спасаются, как будто они имели твердый металл с +3 премией.

ЙОУН КАМНИ

D20	Цвет Камня	Форма	Эффект
1	Бледно голубой	Ромбоид	Добавляет 1 единицу к Силе (18 максимально)
2	Алый и синий	Сфера	Добавляет 1 единицу к Интеллекту (18 максимально)
3	Сверкающий голубой	Сфера	Добавляет 1 единицу к Мудрости (18 максимально)
4	Глубоко красный	Сфера	Добавляет 1 единицу к Ловкости (18 максимально)
5	Розовый	Ромбоид	Добавляет 1 единицу к Конституции (18 максимально)
6	Розовый и зеленый	Сфера	Добавляет 1 единицу к Обаянию (18 максимально)
7	Бледно зеленый	Призма	Добавляет 1 уровень опыта
8	Прозрачный	Шпиндель	Позволяет персоне жить без продовольствия/воды
9	Радужный	Шпиндель	Позволяет персоне жить без воздуха
10	Жемчужный белый	Шпиндель	регенерирует 1 hp в ход
11	Бледная лаванда	Эллипсоид	Поглощает заклинания до 4-го уровня *
12	Лаванда и зеленый	Эллипсоид	Поглощает заклинания до 8-го уровня **
13	Ярко фиолетовый	Призма	Хранит 2d6 уровня заклинаний
14	Пыльно розовый	Призма	Дает +1 защиту
15-20	Уныло серый	Любой	Сожженный, "мертвый" камень

* После поглощения 10-40 уровней заклинаний, камень сгорает и превращается в уныло серый, навсегда бесполезный.
** После поглощения 20-80 уровней заклинаний, камень сгорает и превращается в уныло серый, навсегда бесполезный.

Каталог Артефактов Внешних Планов Тримиа: Это волшебное устройство – большая книга, в тяжелой деревянной обложке, которая не показывает свое название или природу. После открытия первой страницы, владелец находит название книги наряду с оглавлением, показывающим различные внешние планы.

После открытия книги на желательной странице, владелец находит или незаполненную страницу (шанс 25%) или описание волшебного устройства (шанс 75%) которое обеспечивает передвижение на этот план. Наряду с описанием устройства приведена его цена в пределах от 1,000 до 20,000 gp (1d20x1,000). Если соответствующая сумма положена на открытую книгу, а затем заклинание исчезания брошено на монеты, показанное транспортное устройство появляется вместо наличных денег. После этого страница становится чистой, а каталог исчезает, телепортированный в случайное место на Главном Материальном Плане.

Транспортное устройство может доставить персонажей на внешний план и может возвратить их в точку отбытия на Главном Материальном Плане. Каждое транспортное устройство переносит персону или людей к верхнему слою внешнего плана. Точка прибытия на план оставлена на усмотрение Данжон Мастера и обычно изменяется каждый раз, как устройство используется.

Каждое устройство имеет слово команды, которое всегда является названием плана, связанного с устройством. Если иначе не отмечено, любой касающийся устройства или персоны, которая держит устройство, транспортируется на верхний слой названного внешнего плана.

Каждое транспортное устройство может использоваться однажды в день. С каждым использованием, имеется 5% шанс, что устройство будет работать со сбоями, посылая вашего персонажа на желательный план, но непосредственно само устройство исчезает.

Нирвана: Устройство имеет обыкновение транспортировать на план Нирваны – это маленькие карманные часы, устройство отвратительной редкости. Часы держат совершенное время согласно ежегодному циклу солнца и никогда не нуждаются в проверке. Часы - твердое золото и имеют две длинных, тонких золотых цепи, которые пробегают через

металлическую петлю наверху часов.

Аркадия: Устройство передвижения на Аркадию – это металлическая скульптура размером с ладонь, представляющая основы геометрических форм. Самая большая форма - шестисторонняя кубическая клетка, сделанная из 12 серебряных стержней. В пределах этого куба - четырехсторонняя пирамида, также сделанная из серебряных стержней. Внутри пирамиды – круг из серебра.

Семь Небес: Невыразительная сфера из золота используется чтобы путешествовать к Семи Небесам. Сфера три дюйма в диаметре и казалось бы, не была бы ничем больше, чем ценная безделушка, если бы не золотое сияние которое постоянно из нее исходит. Сияние имеет свойства заклинания Непрерывного Света.

Карман Быстрого Доставания: Этот нормально кажущийся карман - фактически магическое изделие, которое может содержать до 300 фунтов. В 30 специально построенных карманах в пределах себя. Каждый карман, в свою очередь, содержит максимумом 10 фунтов, или один кубический фут объема, что бы не достигнуто первым.

Это устройство также позволяет владельцу открыть его и вызывать желательное изделие(я). Просто говоря название желательного объекта заставляя его появиться наверху кармана, готовое к мгновенному схватыванию.

Эти изделия подобны мешкам удержания и портативным отверстиям, и риск относительно размещения их в пределах таких волшебных мест применяется полностью. Карман весит 1 фунт пустой и 4 фунта, когда заполнен.

Карточная Колода Иллюзий: Этот набор пергаментных карт обычно найден в коробке из слоновой кости, кожи или дерева. Полная карточная колода состоит из 34 карт 4 комплектов. Когда карта вытянута наугад и брошена на землю, создается иллюзия со слуховыми и визуальными компонентами. Она продолжается пока не рассеяна. Иллюзорное существо не будет идти больше чем на 30 футов от места где посажена карта, но во всем остальном будет двигаться и действовать, как будто она реальна. Когда иллюзия рассеяна, карта становится белой и не может использоваться снова. Если карта поднимается, иллюзия автоматически и немедленно рассеяна. Карты в карточной колоде и иллюзии, которые они создают следующие:

КАРТЫ В КАРТОЧНОЙ КОЛОДЕ ИЛЛЮЗИЙ

Чаши	**Пентакли**
A: Красный дракон	A: Бихолдер
K: Файтер и 4 телохранителя	K: Волшебник с учеником
Q: Волшебница	Q: Ночная ведьма
J: Друид	J: Гарпия
10: Облачный гигант	10: Огненный гигант
9: Ettin	9: Людоед маг
8: Медвежатник	8: Гнолл
2: Гоблин	2: Кобольд

Мечи	**Посохи**
A: Лич	A: Железный Голем
K: Клерик и 2 послушника	K: Вор и 3 подмастерья
Q: Медуза	Q: Пикси
J: Паладин	J: Бард
10: Ледяной гигант	10: Гигант с холмов
9: Тролль	9: Людоед
8: Хобгоблин	8: Орк
2: Гоблин	2: Кобольд

Джокеры (2): Иллюзия владельца карточной колоды

Карты в специфической карточной колоде могут отличаться от этой, и карточная колода может быть обнаружены лишь с частью карт. Иллюзии исполняют обычные установившиеся практики и отвечают на нападения, их нужно играть, как будто они реальные существа.

Карточная Колода Многих Вещей: Карточная колода многих вещей (выгодных и губительных) обычно найдена в коробке или кожаном мешочке. Каждая карточная колода содержит множество карт или табличек, сделанных из слоновой кости или пергамента. Каждая гравирована охранными рисунками, персонажами и волшебными символами. Как только одна из этих карт вытянута из колоды, магия подарена персоне, которая ее вытянула, что бы это ни было.

Персонаж с карточной колодой многих вещей может объявлять, что он вытянет только одну карту, или он может вытянуть две, три, четыре или даже больше. Однако, число должно быть объявлено до появления первой карты. Если вытянут джокер, владелец карточной колоды может выбрать вытянуть две дополнительных карты.

Каждый раз когда карта вытащена из карточной колоды, она заменяется (поэтому возможно вытянуть ту же самую карту дважды), если вытянутая карта не джокер или дурак, когда карта вытащена из колоды. Карточная колода многих вещей содержит или 13 карт (шанс 75%) или 22 карты (25%). Дополнительные карты в карточной колоде с 22 картами обозначены звездочкой (*) перед их названиями. Чтобы смоделировать волшебные карты, вы можете использовать обычную игровую карту в комплекте, обозначенной во второй колонке. (Примечание - номинальная стоимость, затем удовлетворять).

После вытягивания последней возможной карты, или немедленно после вытягивания роковых карт (Пустота и Данжон), карточная колода исчезает. В большей детализации карты объясняются ниже:

Солнце: Бросайте на разное волшебное изделие (Таблица 88) до обозначенного полезного изделия.

Луна: Это лучше представлено драгоценным камнем лунного камня с соответствующим числом желаний, показанных как свет в нем. Эти желания - те же самые как заклинание волшебника 9-го уровня и должны использоваться во множестве ходов, равных полученному числу.

Звезда: Если две единицы изменили бы счет вашего героя до 19, используйте одну или обе любые другие способности в таком порядке: Конституция, Обаяние, Мудрость, Ловкость, Интеллект, Сила.

Комета: игрок должен самостоятельно нанести поражение следующему враждебному монстру(ам), или выгода потеряна. Если успешно, герой перемещается в середину следующего уровня опыта.

Трон: Если Обаяние уже 18, индивидуум все еще получает плюс пять на реакциях лояльности и столкновениях. Он становится реальным лидером в народных глазах. Полученный замок будет около цитадели, которой уже обладает (если она есть).

Ключ: Данжон Мастер должен подготовить карту сокровищ. Оружие должно быть годно к употреблению персонажем, так что используйте Таблицу Волшебного Оружия, пока полезное изделие не предоставлено.

КАРТОЧНАЯ КОЛОДА МНОГИХ ВЕЩЕЙ

Название	Игральная Карта	Эффект
Солнце	KD	Получает выгодное разное волшебное изделие и 50,000 XP
Луна	QD	Вам предоставляется 1d4 желания
Звезда	JD	Немедленно получает 2 единицы к основной характеристики
*Комета	2D	Нанесите поражение первому же монстру с которым вы встречаетесь, и получите один уровень
Трон	KH	Получает Обаяние 18 плюс маленькую крепость
Ключ	QH	Получает карту сокровищ плюс одно магическое оружие
Рыцарь	JH	Получает на службу файтера 4-го уровня
*Драг. Камень	2H	Получает на свой выбор 20 драгоценностей или 50 драгоценных камней
Пустота	KC	Тело функционирует, но душа поймана в другом месте
Огонь	QC	Вражда между Вами и существом из внешнего плана
Череп	JC	Нанесите поражение Смерти или вы навсегда разрушены
*Когти	2C	Все волшебные изделия, которыми вы обладаете, исчезают навсегда
Крушение	KS	Вы немедленно теряете все богатство и реальную собственность
Проклятие	QS	-3 штраф ко всем инстинктивным защитам против окаменения
Мошенник	JS	Один из ваших оруженосцев обращается против вас
*Весы	2S	Жизненные ценности немедленно изменяются
Джокер	Джокер	Получаете 10,000 XP, или вытягиваете еще две карты из карточной колоды
*Дурак	Джокер withTrademark	Теряете 10,000 XP и тяните снова
*Советник	AD	Вы знаете ответ на вашу следующую дилемму
*Идиот	AC	Теряете 1d4 единиц Интеллекта; вы можете тянуть снова
*Судьба	AX	Вы избегаете любой ситуации, которую вы выбираете... Однажды
*Данжон	AS	Вы заключены в тюрьму (смотри ниже)

Рыцарь: Файтер присоединится как оруженосец персонажа и будет служить ему верно до смерти. Он имеет +1 в кубик (18 максимум) на каждом броске способности.

Драгоценный Камень: Это указывает на богатство. Все драгоценности будут золотые с драгоценными камнями, драгоценные камни все с базовой ценностью 1,000 gp. С этим богатством должны прибыть единицы опыта, равные их ценности, но никогда не больше, чем необходимо, чтобы подняться на один уровень опыта.

Пустота: Это черное заклинание карты бедствия. Тело персонажа продолжает функционировать, хотя он или она говорит подобно автомату, а его душа поймана в тюрьме где-нибудь в объекте на далекой планете или плане, возможно во владении существом из внешнего плана. Желание не будет переносить персонажа назад, но план заключения мог бы быть показан. Не вытягивайте больше карт.

Огонь: Горячий гнев, ревность, и зависть – это всего лишь несколько из возможных мотивированных сил для вражды. Вражда существа из внешнего плана не может быть закончена, пока одна из сторон не убита.

Череп: Малая Смерть появляется (AC -4; 33 хитпоинта; удары косой на 2d8 единиц, никогда не промахивается, всегда наносит удар первой в раунде). Персонаж должен сразиться с ней один, если другие помогают, они заставят сражаться также другие Малые Смерти. Если персонаж убит, он убит навсегда. Обращайтесь со Смертью как с нежитью относительно заклинаний. Холод, огненная и электрическая энергия не вредит ей.

Когти: Когда эта карта вытянута, каждое волшебное изделие, находящееся в собственности или в обладании персонажа, немедленно и безвозвратно потеряно.

Крушение: Как подразумевается, когда эта карта вытянута каждая частица денег (включая все драгоценные камни, драгоценности, сокровища и художественные объекты) потеряны. Вся земля и здания в настоящее время находящиеся в собственности также потеряны навсегда.

Проклятие: Медузоподобное лицо этой карты приносит проклятие, только карта Судьбы или богоподобные существа могут снять его. Иначе -3 штраф всем инстинктивным защитам постоянен.

Мошенник: Когда эта карта вытянута, один из оруженосцев персонажа будет полностью отчужден и полностью враждебен. Если персонаж не имеет никаких оруженосцев, вражда некоторого мощного сообщества персонажей или с какой-то религией может быть заменой. Ненависть будет секретная, пока время не подготовит разрушительный эффект.

Весы: Как во "взвешенный на весах и найденный желающим" персонаж должен измениться к радикально другим жизненным ценностям. Отказ действовать согласно новым жизненным ценностям может приносить штрафы (как описано в Главе 4: "Эффекты Изменения Жизненных ценностей"). Откажитесь от карт.

Джокер: Эта карта фактически делает колоду более выгодной, если вознаграждение единиц опыта получено. Она всегда отвергается когда вытянута, в отличие от всех других кроме Дурака.

Дурак: оплата и вытягивание, принудительно!

Советник: Эта карта дарит, вытянувшему ее персонажу, способность призвать сверхестественную мудрость, чтобы решить одну любую проблему или полный ответ на любой вопрос всякий раз, когда он это запрашивает. Но вот можно ли на основе полученной информации успешно действовать это совершенно другой вопрос.

Идиот: Эта карта заставляет немедленно терять 1d4 единиц Интеллекта. Дополнительное вытягивание необязательно.

Судьба: Эта карта позволяет персонажу избежать даже мгновенного возникновения если это желательно, ведь ткань действительности распутана и повторно связана. Обратите внимание, что это не позволяет чему-либо случиться, это может только останавливать что-либо от возникновения. Аннулирование - только для персонажа, который вытянул карту, и другим членам партии, вероятно, придется выносить конфронтацию.

Данжон: Это имеет значение заключение: или заклинанием, или некоторым существом, по выбору Данжон Мастера. Все вещи и заклинания снимаются с жертвы в любом случае. Будут ли эти изделия восстанавливаемыми, аналогично, до Данжон Мастера. Не вытягивайте больше карт.

Книга Боккоба, Благословленная: Этот хорошо сделанный том всегда имеет небольшой размер. Каждый типично будет не больше, чем 12 дюймов высотой, 6 дюймов шириной, и 1 дюйм толщиной, некоторые - 6 дюймов в высоту. Все такие книги длительные, водонепроницаемые, окованные железом и серебром, и запертые. Копии благословленной книги Боккоба получают +3 премию в их инстинктивных защитах (как "кожа или книга").

Страницы такой книги принимают магические заклинания, написанные на них, и любая книга может содержать до 45 заклинаний любого уровня. Поэтому эта книга очень высоко ценится волшебниками всех видов, как переносная книга заклинаний. Маловероятно, что такая библиотека будет когда-либо обнаруживаться (случайно) с уже написанными заклинаниями – написанные или частично написанные работы этой природы очень тщательно сохраняются их владельцами.

Книга Бесконечных Заклинаний: Эта волшебная работа дарит любому персонажу любого класса способность использовать заклинания в пределах ее страниц. Однако после первого чтения работы, любой персонаж, не способный до этого использовать заклинания, переносит 5d4 единиц повреждения и ошеломлен на 5d4 ходов. После этого, он может исследовать написанное без дальнейшего вреда. Книга бесконечных заклинаний содержит d8+22 страницы. Природа каждой страницы определена случайным броском кубика. Бросайте проценты и консультируйтесь со следующей таблицей:

D100	Страница Содержит:
01-30	Пустая страница
31-60	Заклинание священника
61-00	Волшебное заклинание

Если заклинание написано на странице, определите уровень заклинания, бросая 1d10 для заклинания священника и 1d12 для волшебного заклинания. Если результат - 8-10 (для жреца) или 10-12 (для волшебника) делайте второй бросок кубика: 1d6 для жрецов, 1d8 для волшебных заклинаний. Как только уровень заклинаний известен, Данжон Мастер может выбрать специфические заклинания или определять их беспорядочно. Тайно сделайте запись содержимого страницы, и не показывайте эту информацию хозяину книги.

Как только страница запомнена, она никогда не может вернуться обратно в книгу бесконечных заклинаний - это поездка в одну сторону. Когда последняя страница запомнена, книга исчезает. Владелец книги может использовать заклинание, которое открыла книга, только однажды в день. (Однако если это заклинание - то, которое персонаж обычно был бы способен использовать из-за класса и уровня, заклинание может быть брошено до четырех раз в день из-за волшебных свойств книги.)

Владелец книги не должен иметь книгу с собой, чтобы использовать ее силу. Книга может быть спрятана в безопасном месте, в то время как владелец ищет приключений и все еще позволять владельцу использовать заклинания посредством своей силы.

Каждый раз, когда заклинание брошено, имеется шанс что энергия, связанная с его использованием, заставит страницу волшебно вернутся (несмотря на все предосторожности). Владелец будет знать это и возможно даже извлекать выгоду из ее возвращения, получая доступ к новому заклинанию. Шанс возвращения страницы следующий:

Волшебник, использующий заклинания, годные к употреблению собственным классом и/или уровнем	10%
Волшебник, использующий заклинания, недоступные его классу и/или уровню	20%
Не волшебник, использующий заклинание священника	25%
Не волшебник, использующий волшебное заклинание	30%

С каждым использованием заклинания обращаются, как будто использовался свиток, включая время активирования, неудачи заклинания и т.д.

Книга Великих Дел: Эта святая книга священна для клериков добрых жизненных ценностей. Изучение работы будет требовать одной недели, но после ее завершения, добрый клерик получит одну единицу Мудрости и достаточно единиц опыта, чтобы поместить его на полпути в следующий уровень опыта. Клерики не добрые и не злые теряют 20,000-80,000 единиц опыта при просматривании этой работы (отрицательное общее количество опыта возможно, требуя восстановления, но не понижая уровень ниже 1-го). Злые клерики теряют один полный уровень опыта, понижаясь к самому низкому числу единиц опыта, возможных чтобы иметь уровень; кроме того, они должны искупить этот проступок волшебными средствами или, предлагая всем 50% всего, что они получают во время 1d4+1 приключений.

Файтеры, которые обращаются или читают эту книгу не затронуты, хотя паладин будет чувствовать, что это добро. Маги, которые читают ее, теряют одну единицу Интеллекта, если они не спасаются против заклинания. Если они будут не в состоянии спасаться, они теряют 2,000-20,000 единиц опыта. Вор, который обращается или читает эту работу, получает 5d6 единиц повреждения и должен успешно спастись против заклинания или терять одну единицу Ловкости. Вор также имеет 10%-50% шанс отказаться от своей профессии, и стать добрым клериком, если его Мудрость 15 или выше. С бардами обращаются как с нейтральными жрецами.

Кроме как обозначено выше, написанное в Книге Великих Дел не может отличаться от любой другой волшебной книги, энциклопедии, тома и т.д. Она должна быть просмотрена. (Это применяется также ко всем другим волшебным работам, описанным ниже.) Однажды просмотренная, книга не исчезает, но никогда не замечена снова, и не может когда-либо приносить пользу тому же самому персонажу при просматривании подобного тома в другое время.

Книга Мерзкой Тьмы: Это работа невыразимого зла, хлеб и питье жрецам этих жизненных ценностей. Полное изучение содержания требует одной недели изучения, но как только это выполнено, злой жрец получает одну единицу Мудрости и достаточно единиц опыта, чтобы поместить его на полпути на следующий уровень опыта.

Жрецы не добрые и не злые, которые читают эту книгу, или теряют 30,000-120,000 единиц опыта, или станут злыми без выгоды от этой книги; имеется 50% шанс того или другого. Добрые жрецы, просматривающие страницы отвратительной книги мерзкой тьмы должны успешно спастись против яда или смерти; и если они не умирают, они должны успешно спастись против заклинаний, или навсегда стать безумными. В последнем случае, даже если спасение успешно, жрец теряет 250,000 единиц опыта, уменьшая на 10,000 за каждую единицу Мудрости, которую он имеет.

Другие персонажи добрых жизненных ценностей переносят 5d6 единиц повреждения после взятия тома в руки, и если они смотрят внутрь, имеется 80% шанс, что ночная ведьма нападет на персонажа этой ночью. Не злые нейтральные персонажи переносят 5d4 единиц повреждения от взятия книги в руки, и чтение страниц заставляет их сделать спасение против яда или стать злыми, немедленно разыскивая злого жреца, чтобы подтвердить свои новые жизненные ценности (см. Книгу Великих Дел для остальных деталей).

Книга Праздности: Книга этого вида идентична обычной, хотя, если заклинание обнаружения магии брошено, волшебная аура будет отмечена. Любой персонаж, открывающий работу и читающий всего лишь один охранный рисунок из нее должен сделать две инстинктивных защиты против заклинания. Первая должна определить, потеряна ли или нет одна единица Интеллекта; вторая должна определить, потеряны ли две единицы Мудрости. После того, как книга открыта и

прочитана, гримуар праздности остается; чтобы быть разрушенным, книга должна быть сожжена и брошено заклинание снятия проклятия. Если том помещен с другими книгами, его внешность немедленно изменится, чтобы приспособиться к виду других работ.

Ковер Самолет: Размер, вместимость и скорость ковра определены бросанием процентных кубиков и консультацией с таблицей ниже. Каждый ковер имеет собственное слово команды (если вы используете необязательные правила слова команды) чтобы активизировать его, если устройство в пределах диапазона голоса, слово команды будет его активизировать. Тогда ковер управляется говорящим это слово.

Эти коврики восточной работы и дизайна. Каждый красив и стар. Однако обратите внимание, что если он рвется или как-то иначе повреждается, он не может быть восстановлен без специальных методов переплетения, вообще-то известных только в отдаленных, экзотических странах.

D100	Размер	Вместимость	Скорость
01-20	3'x5'	1 человек	42
21-55	4'x6'	2 человека	36
56-80	5'x7'	3 человека	30
81-00	6'x9'	4 человека	24

Коврик Душитель: Этот отлично сотканный ковер, походит на ковер самолет и будет определяться как волшебный. Однако персонаж, садящийся на него и говорящий команду, будет удивлен, поскольку коврик душитель закрутится вокруг него, удушая его за 1d4+2 раунда. Коврик не может быть физически предотвращен от обертывания, но он может быть предотвращен от удушения его жертвы только использованием любого из следующих заклинаний: оживление объекта, обездвиживание растений, желание.

Коврик Приветствия: Коврик этого типа появляется точно таким же как ковер самолет, и он исполняет такие же функции (размером 6 на 9 футов), но коврик приветствия имеет и другие дополнительные свойства. По команде он будет функционировать как коврик душитель, становясь ловушкой для любого существа до размера людоеда, которое на него наступает. Коврик приветствия может также удлинять себя и стать столь же твердым и жестким как сталь, максимальная длина 27 на 2 фута. В этой форме, он может служить как мост, баррикада и т.д. В этой последней форме он - AC 0 и будет требовать 100 единиц повреждения для уничтожения. Наконец, владелец нуждается только в слове команды, и коврик сожмется до половины размера для его легкого хранения и передвижения.

Колокол Голода: Это устройство выглядит полностью подобно колоколу открывания. Фактически, оно будет работать как колокол открывания в течении нескольких использований прежде, чем проклятие вступит в действие.

Когда проклятие вступает в силу, по усмотрению Данжон Мастера, удар в колокол, заставляет всех существ в пределах 60 футов немедленно стать ужасно голодными. Персонажи будут рвать свои рационы, игнорируя все вокруг, даже бросая все, что они держат, чтобы есть. Существа без немедленно доступного продовольствия будут мчаться к колоколу голода, который они слышат и нападать на любые, находящиеся там существа, чтобы убить и съесть их.

Все существа должны есть в течении, по крайней мере, одного раунда. После этого, они имеют право на инстинктивную защиту против заклинания в каждом последующем раунде, пока они не преуспевают. В этой точке, голод удовлетворен.

Колокол Прерывания: В этот волшебный инструмент можно ударить однажды в ход. Резонансный тон продолжается в течение трех полных раундов. Пока колокол звучит, никакое заклинание, требующее устного компонента не может быть брошено в пределах 30-футового радиуса от него, если заклинатель не способен сделать инстинктивную защиту против оружия дыхания. После того, как эффект исчезает, колокол должен отдыхать, по крайней мере, семь раундов. Если в него ударили снова прежде чем это время протекает, никакой звук не производится, и полный ход должен пройти с этого момента прежде чем он сможет звонить снова.

Колокол Открывания: Колокол открывания это полая мифриловая труба длиной приблизительно 1 фут. Если в нее ударить, она посылает волшебные колебания, которые заставляют замки, крышки, двери, клапаны и порталы, открыться. Устройство функционирует от обычных брусков, кандалов, цепей, болтов и т.д. Колокол открывания также уничтожает магию заклинания запирания двери или даже волшебный замок, брошенный волшебником меньше чем 15-го уровня.

Колокол должен быть направлен в область изделия или ворот, которые должны быть опущены или открыты. Когда в него ударяют, колокол ясно звонит (что может привлекать монстров), и в одном раунде, целевой замок отпирается, кандалы разомкнуты, секретная дверь открыта, или крышка сундука поднята. Если сундук скован цепью, закрыт на висячий замок, заперт и волшебно заперт, будет требоваться четыре звона колокола открывания, чтобы сделать его открытым. Заклинание тишины отрицает силу устройства. Колокол имеет 1d8x10 зарядов прежде, чем он раскалывается и становится бесполезным.

Кошелек Букнарда, Всегда Полный: Это изделие, кажется, кожаным кошельком или маленьким мешочком. Каждое утро оно дублирует некоторые монеты и возможно драгоценные камни также. Когда он найден, кошелек будет полон монет. Если он полностью освобожден, и оставлен так в течение больше, чем нескольких минут, магия кошелька потеряна, но если одна любая монета помещена в пределах кошелька, много монет того же самого типа будут найдены внутри следующим утром. Типы найденных монет, определены консультируясь с таблицей ниже.

Как только тип кошелька определен броском, его способности не будут изменяться.

D100	CP	SP	EP	GP	PP	Драг. Камни*
01–50	–	26	26	26	–	–
51–90	26	–	26	–	26	–
91–00	26	–	26	–	–	26

* Драгоценные камни базовой ценностью 10 gp, могут увеличиваться только до максимума 100 gp.

Колчан Эхлона: Он кажется обычным контейнером для стрел, с вместимостью приблизительно 20 стрел. Он имеет ауру изменения, если его магия обнаружена, и экспертиза показывает, что он имеет три отдельных части. Первая и самая маленький может содержать до 60 объектов того же самого размера и формы как стрелы для длинного лука. Второй, слегка более длинный, содержит до 18 объектов того же самого размера и формы как охотничье копье. Третья и самая длинная часть футляра будет содержать целых шесть объектов того же самого размера и формы как лук, копья или посохи,

например. Такой колчан всегда найден пустым, но как только владелец заполнил его, он может приказывать колчану достать любые запасенные изделия, которые он желает в каждом раунде.

Крепость Даерна, Моментальная: Это маленький металлический куб, но когда он активизирован он вырастает, создавая квадратную башню 20 футов на сторону и 30 футов высотой, со стрельчатыми разрезами на всех сторонах и зубчатой стеной наверху. Металлические стены углублены на в землю10 футов. Крепость имеет маленькую дверь, которая откроется только по команде владельца, даже заклинания не могут открыть дверь крепости.

Адамантитовые стены моментальной крепости Даерна не затронуты другим обычным оружием, чем катапульты. Башня может поглощать 200 единиц повреждения перед разрушением. Выдержанное Повреждение совокупно, и крепость не может быть восстановлена (хотя желание восстановит 10 единиц выдержанного повреждения).

Крепость появляются в только одном раунде, с дверью, стоящей перед владельцем устройства. Дверь откроется и закроется немедленно по его команде. Люди и существа (кроме владельца) должны быть осторожны, чтобы не быть пойманными внезапным ростом крепости. Любой таким образом пойманный выдерживает 10d10 единиц повреждения.

Крылья Летающие: Пара этих волшебных крыльев, кажется, обычным простым плащом из старой, черной ткани. Если владелец говорит слово управления, плащ превратится в пару гигантских крыльев летучей мыши (20-футовый размер) и позволит владельцу лететь следующим образом:

- 2 хода на скорости 32
- 3 хода на скорости 25
- 4 хода на скорости 18
- 6 ходов на скорости 15
- 8 ходов на скорости 12

После максимального числа ходов, возможного полета, владелец должен остановиться на один час сидя, лежа или засыпая. Более короткие периоды полета не требуют полного отдыха, но позволяется только медленное передвижение, типа тихой медленной ходьбы в течение следующего часа. Любой полет продолжительность меньше одного хода, не требует никакого отдыха. Крылья полета могут использоваться только однажды в день независимо от потраченного на полет отрезка времени. Они выдержат вес до 500 фунтов.

Куб Силы: Это устройство может быть сделано из слоновой кости, кости или любого твердого минерала. Это большой куб размером около 3/4 дюйма поперек и позволяет владельцу поднять силовую стену 10 футов на сторону вокруг своей персоны. Этот кубический экран непроницаем для всех форм нападения, показанных в таблице ниже. Куб имеет 36 зарядов, и эта энергия восстановлена каждый день. Держатель нажимает на одну грань куба, чтобы активизировать или дезактивировать поле:

Грань Куба	Стоимость Заряда За Ход/ Норма передвижения	Эффект
1	1/1	не впускает газы, ветер и т.д.
2	2/8	не впускает неживую материю
3	3/6	не впускает живую материю
4	4/4	не впускает магию
5	6/3	не впускает все вещи
6	0/обычная	деактивируется

Когда происходят нападения на экран силы они стоят дополнительные заряды из куба, чтобы поддержать целостность экрана. Обратите внимание, что данные заклинания не могут быть брошены или в или из куба:

Форма Нападения	Дополнительные Заряды
Горн Уничтожения	6
Дезинтеграция	6
Катапульта Подобные Снаряды	1
Огненная Стена	2
Огненный Шар	3
Огненный Шторм	3
Очень Горячие Обычные Огни	2
Позже Взрывающий Огненный Шар	3
Призматический Конус	7
Проход Сквозь Стену	3
Разряд Молнии	4
Рой Метеоров	8
Столб Пламени	3
Фазовая Дверь	5

Куб Сопротивляемости Морозу: Когда этот куб активирован, он создает область 10 футов на сторону, походящую на куб силы. Температура в пределах этой области – всегда 65° F (18° C). Поле поглотит все холодные нападения (то есть, конус холода, ледяной шторм, и даже дыхание белого дракона). Однако, если поле подвергнуто больше чем 50 единицам холодного повреждения в любом ходе (10 раундов), оно разрушается и не может быть возобновлено в течение одного часа. Если оно получает более чем 100 единиц повреждения в одном ходе, куб разрушен.

Холод ниже 0° F (-18° C) причиняет кубу 2 единицы холодного повреждения за каждые -10° F (-5° C)., -4 от -11 до -20, и т.д. Таким образом, при -40° F. устройство может противостоять только 42 единицам повреждения.

Куб Врат: Это маленькое кубическое устройство, оно сделано из красного дерева. Существует шесть сторон куба, и каждая работает ключом на план, один из которых всегда будет Главный Материальный План. Другие пять сторон/планов могут быть определены Данжон Мастером любым способом, какой он выбирает.

Если сторона куба врат нажата однажды, она открывает проход на соответствующий план. Имеется шанс 10% в ход, что что-либо проникнет через него, ища продовольствие, веселье или неприятности.

Если сторона нажата дважды, существо его сделавшее, наряду со всеми существами в 5-футовом радиусе будет втянуто через проход на другой план. Невозможно открыть больше чем один проход одновременно.

Кувалда Титанов: Это огромный молот – длиной 8 футов и весит более 150 фунтов. Любое существо гигантского размера с Силой 21 или выше, может использовать его, чтобы превращать груды до 2 футов в диаметре в обычную землю по 4 фута в удар - два удара в раунд. Кувалда разобьет на обломки дубовую дверь до 10-футовой высоты, 4-футовой ширины и 2-дюймовой толщины за один удар - два, если дверь обита железом. Если используется как оружие, он имеет +2 премию к Силе Атаки и причиняет 4d10 хитпоинтов повреждения, исключительно из-за премии Силы.

Кувшин Алхимии: Это волшебное устройство может выливать различные жидкости по команде. Количество каждой жидкости напрямую зависит от самой жидкости. Кувшин может лить только один вид жидкости в любой данный день, максимум семь. Жидкости и их количество:

Соленая вода	16 галлонов
Пресная вода	8 галлонов
Пиво	4 галлона
Уксус	2 галлона
Вино	1 галлон
Аммиак	1 кварта
Масло	1 кварта
Царская водка	2 четверти пинты (8 oz.)
Алкоголь	1 четверть пинты (4 oz.)
Хлор	8 драхм (1 oz.)
Цианид	4 драхмы (1/2 oz.)

Кувшин будет лить два галлона в раунд, так что будет требоваться восемь раундов для выливания соленой воды.

Курильница, Управляющая Воздушными Элементалами: Она 6-дюймов шириной, 1-дюйм высотой просверленное золотое судно походит на кадила, найденные в местах поклонения. Если она заполнена благовониями и зажжена, нужно только сказать слово команды, чтобы вызвать 12 Hit Dice воздушного элементала в следующем раунде. Если благовоние размышления сожжено в пределах кадила, воздушный элементал будет иметь +3 премию к каждому Hit Die, и он будет повиноваться командам вызывателя. Если кадило погашено, элементал останется и обратиться на вызывателя (см. Элементала в Описании Монстров).

Курильница Вызывающая Враждебных Воздушных Элементалов: Это кадило неотличимо от других волшебных и обычных кадил. Оно проклято: любое благовоние, сожженное в его пределах позволяет 1d4 разгневанным воздушным элементалам появиться по одному в раунд. Они нападают на каждого и всех существ в пределах видимости. Кадило не может быть погашено, и оно будет гореть пока, или вызыватель, или элементалы не убиты.

Линза Обнаружения: Эта круглая призма позволяет своему владельцу обнаружить мелкие вещи в 50% способности очков острого зрения, но она также позволяет владельцу смотреть в линзу и обнаруживать след, как рейнджер 5-го уровня. Линза обнаружения - приблизительно шесть дюймов в диаметре. Чтобы должным образом использоваться, она должна быть установлена в рамке с ручкой.

Лира Строительства: Очарование, помещенное в этот инструмент делает его неотличимым от обычного. Даже если его магия обнаружена, ее нельзя отличить от обычного инструмента, пока на ней не сыграли. Если надлежащие аккорды сыграны, единственное использование лиры будет отрицать эффекты горна уничтожения, заклинания дезинтеграции, или до трех раундов эффектов нападения тарана или подобного осадного изделия. Лира может использоваться таким образом однажды в день.

Лира также полезна при фактическом строительстве. Один раз в неделю на ее струнах можно играть, чтобы произвести аккорды, которые волшебно строят здания, шахты, туннели, рвы или что-то подобное. Эффект, произведенный за три хода игры равен работе 100 людей в течение трех дней.

Проверка должна быть сделана всякий раз, когда лира играет. При обычных обстоятельствах, ложный аккорд играется на броске 1-3 на 1d20. (Персонажи с навыком музыкального инструмента играют ложный аккорд только на броске 1.) Если играющий на лире находится под физическим или умственным нападением, шанс ложных аккордов увеличивается до 1-10. (Опытные персонажи, при этих обстоятельствах, делают проверку навыка по стандартным правилам.) Если ложный аккорд взят, все эффекты лиры на 20% вероятно будут отмененными.

Лист Уменьшения: Волшебное изделие этого вида, кажется обычным хорошо сделанным куском материала, возможно, покрытием некоторого вида или листом прекрасного полотна или шелка. Одна его сторона будет иметь больший узор, чем другая, или возможно одна сторона будет белая, а другая черная. В любом случае, будет иметься аура изменения, обнаружимая на этой ткани, если его магия проверена.

Это изделие заставляет любое завернутое в него волшебное изделие, сжаться до 1/12 его нормального размера и веса. Если изделие затем завернуто в лист, с обратной стороны материала, оно станет нормального размера и веса. Обратите внимание, что это изделие не имеет никакого эффекта на артефакты, реликвии, или живой материал, оно воздействует только на неживые, обычные волшебные изделия и никакое изделие, уменьшенное этим способом не функционирует и не годно к употреблению, пока оно в уменьшенной форме. Изменение размера требует двух раундов, и при уменьшении, и при восстановлении нормального размера.

Лодка, Складывающаяся: Складывающаяся лодка всегда будет обнаруживаться как маленькая деревянная "коробка" приблизительно один фут длиной, полфута шириной и полфута глубиной. Конечно, она излучает магию, если подвергнута волшебному обнаружению. "Коробка" может использоваться, чтобы хранить изделия подобно любой другой коробке. Однако если произносится слово команды, коробка развернется, создавая лодку длиной 10 футов, шириной четыре фута и глубиной два фута. Второе (другое) слово команды заставит ее развернуться до корабля длинной 24 фута, 8 футов шириной и 6 футов глубиной.

В меньшей форме, лодка имеет одну пару весел, якорь, мачту и треугольный парус. В большей форме, лодка имеет палубу, имеет отдельные гребные места, пять наборов весел, рулевые весла, якорь, каюту на палубе, мачту и квадратный парус. Первая может нести с удобствами трех или четырех людей, вторая будет легко нести пятнадцать.

Третье слово команды заставит лодку свернуться в коробку еще раз. Слова команды могут быть явно или невидимо надписаны на коробке, или они могут быть написаны в другом месте - возможно на изделии в пределах коробки. Слова могли бы быть потеряны, делая лодку бесполезный (кроме как маленькая коробка) пока искатель не обнаруживает слова самостоятельно (через узнавание легенды, консультируясь с мудрецом, физический поиск в подземелье и т.д.).

Ложка Мурлинда: Эта незамечательная пищевая посуда типично сделана из рога. Она излучает тусклую ауру Колдовства, если ее магия обнаружена. Если ложка помещена в пустой шар, контейнер, кубок, блюдо, судно и т.д., он заполнится толстой, одутловатой кашей. Хотя это вещество имеет аромат, подобный теплому влажному картону, оно очень вкусное. Оно содержит все необходимое чтобы накормить любое травоядное, всеядное или плотоядное существо. Ложка каждый день будет производить достаточно каши, чтобы накормить до четырех человек.

Лопата Колоссальных Раскопок: Этот инструмент рытья длиной 8 футов с лопатообразным лезвием шириной 2 фута и длиной 3 фута. Любой файтер с Силой 18 может использовать этот волшебный совок, чтобы вырыть большие отверстия. Один кубический ярд обычной земли можно выкапывать за один раунд. После 10 раундов рытья, землекоп должен отдохнуть в течение пяти раундов. Твердая глина требует вдвое большего времени рытья, как и гравий. Мягкая почва требует только половину времени.

Лошадь Каменная: Каждое изделие этой природы, кажется полноразмерной грубо высеченной статуей лошади, вырезанной из некоторого твердого камня. Слово команды пробуждает коня к жизни, позволяя ему нести бремя, и даже нападать, как будто это боевой конь. Имеются два вида коней:

Иноходец: Эта каменная лошадь путешествует на той же самой норме передвижения как легкая лошадь (норма передвижения 24) и нападает, как будто это средний боевой конь (три нападения на 1d6/1d6/1d3). Он - Армор Класс 3 и имеет 18 хитпоинтов. Он спасается против всех применимых форм нападения, как будто это: "Металл, твердый".

Буланый конь: Эта каменная лошадь путешествует на той же самой норме передвижения как средняя лошадь (норма передвижения 18) и нападает как будто это тяжелый боевой конь (три нападения на 1d8/1d8/1d3). Он - Армор Класс 1 и имеет 26 хитпоинтов. Он спасается против всех применимых форм нападения, как будто это: "Металл, твердый".

Каменная лошадь может нести 1,000 фунтов неустанно и никогда не должна останавливаться или кормиться. Повреждение, причиненное ей может быть восстановлено первым использованием заклинания снятия окаменения, таким образом заставляя каменную лошадь стать обычной лошадью. Если затем ей позволено попастись и отдохнуть, животное излечит свои раны по одной единице в день. Когда она полностью излечена, она автоматически возвратится к своей волшебной форме.

Мазь Кеогтома: Этот независимый бальзам полезен для обезвреживания яда, лечения болезни или лечения ран. Баночка мази маленькая - возможно три дюйма в диаметре и один дюйм глубиной, содержит пять порций. Помещенная в отравленную рану (или глотаемая), она обезвреживает любой яд или болезнь. Втертая в тело, мазь излечивает 1d4+8 единиц повреждения. Вообще, 1d3 баночки будут найдены.

Медальон ESP: Он кажется обычным подвесным диском, повешенным на цепочке. Обычно он делается из бронзы, меди или никелированного серебра. Устройство позволяет владельцу концентрироваться и читать мысли в дорожке шириной 1 фут у медальона и расширяющейся до 2 футов на каждые 10 футов от устройства, до максимальной ширины 11 футов в 50 футах. Обратите внимание, что владелец не может посылать мысли через медальон ESP.

Использование медальона требует полного раунда. Он не будет функционировать через камень 3-футовой толщины, металл 1/6-дюймовой толщины, или любой непрерывный лист свинца, золота или платины любой толщины большей, чем краска. Медальон сбоит (без результата) на броске 6 на 1d6, и устройство должно быть проверено, каждый раз когда оно используется.

Персонаж, использующий устройство, может читать только поверхностные мысли существ в ESP дорожке. Общее расстояние может быть определено, но все мысли будут понятны только, если пользователь знает язык мыслителя. Если жертва не использует никакого языка, можно почувствовать только преобладающие эмоции. Обратите внимание, что ожившие и бессмысленные големы не имеют ни удобочитаемых мыслей, ни эмоций. Тип найденного медальона, определен консультируясь с таблицей ниже:

D20	Медальон
1-15	30 ' диапазон
16-18	30 ' диапазон с эмпатией
19	60 ' диапазон
20	90 ' диапазон

Медальон Обмена Мыслями: Это устройство - подобно Медальону ESP во всех отношениях, даже относительно диапазона, в котором оно функционирует. Однако, в дополнение к чтению мыслей существ, он передаст мысли о пользователе существам находящимся в дорожке луча, таким образом приводя их в готовность. Чтобы предотвращать передачу мыслей, пользователь выбрасывает 1d6. На броске 6, мысли остаются тайной.

Мензурка Обильных Микстур: Этот контейнер походит на кувшин или флягу. Это волшебная мензурка с алхимическими свойствами позволяющими ей создать 1d4+1 дозы 1d4+1 микстур. (Виды микстур определены случайным выбором по Таблице 89.) Различные виды микстур лежат слоями, в контейнере и каждое выливание требует одного раунда и кончается одной дозой одного типа микстуры.

Бросайте 1d4+1, чтобы найти число микстур, содержащееся в мензурке, заблуждение и яд возможны. Делайте запись каждой микстуры в порядке возникновения, микстуры лежат слоями и льются по порядку. Дублирование возможно.

Если контейнер содержит только две микстуры, он производит их по одной в день, три раза в неделю; если содержатся три, они распределяются по одной в день, два раза в неделю; а если содержатся четыре или пять, она произведет каждую по одной в неделю.

Однажды открытая, мензурка постепенно теряет способность производить микстуры. Это сокращение способности кончается полной потерей одного типа микстуры в месяц, определенное беспорядочно.

Метла Оживающая и Нападающая: Она неотличима от обычной метлы, кроме как посредством обнаружения магии. Она идентична метле полета во всех испытаниях за исключением самого использования. Использование ее показывает, что оживающая и нападающая метла – это очень противное изделие:

Если говорят слово команды ("полет", "взлет" и т.д.), метла будет делать петлю за петлей с обнадеженным наездником, ударяя его по голове и сбрасывая на расстоянии 1d4+5 футов от земли. Затем метла нападет на ошеломленную жертву, ударяя ее в лицо концом с соломой/прутьями, чтобы ослепить, а затем ударяя концом ручки.

Метла получает два нападения в раунд каждым концом (два удара соломой, два ручкой). Она нападает, как будто это 4-Hit-Dice монстр. Соломенный конец причиняет слепоту на один раунд, если поражает. Другой конец причиняет 1d3 единиц повреждения, когда поражает. Метла - Армор Класс 7 и требует нанесения 18 хитпоинтов, чтобы ее уничтожить.

Метла Летающая: Эта волшебная метла способна лететь по воздуху на скорости до 30 единиц базового перемещения. Метла может нести 182 фунта по этой норме, но каждые 14 дополнительные фунтов замедляют движение на 1. Устройство может подниматься или нырять под углом 30 градусов. Слово команды (определенное Данжон Мастером) должно использоваться. Метла будет путешествовать одна к любому названному месту. Она прибудет к владельцу с 300 ярдов, если он говорит слово команды.

Мешок Бобов: Это мешок, скроенный из тяжелой ткани, шириной около двух и длиной около четырех футов (размер любого другого большого мешка). Персонаж, который его открывает, найдет внутри несколько больших галько-подобных объектов. Если эти объекты выброшены из мешка они взрываются причиняя 5d4 единиц повреждения каждый. Все существа в пределах радиуса 10 футов должны успешно спастись против заклинания или переносить полное повреждение. Чтобы быть благополучно удаленными, бобы в мешке должны быть взяты руками, телекинез не будет предотвращать их от взрыва, ни будет и при работе с ними инструментами. Если помещены в грунт и политы водой, каждый галько-подобный боб будет "вырастать" в существо или объект. Вообще мешки бобов содержат 3d4 бобов, только 1 или 2 из которых будут выгодны, другие вырастут в монстров или бесполезные вещи. Например:

Боб 1 Три визжащих возникает и они начинают кричать
Боб 2 Ледяной шторм ударяет в область
Боб 3 Ядовитый кустарник малины с живыми побегами вырастает, но каждом из них 5d4 ягод - драгоценные камни базовой ценностью 100 или 500 gp (или возможно только ничего не стоящее стекло)
Боб 4 В земле открывается отверстие; под ним может быть фиолетовый червь или кольцо джина
Боб 5 Дым и газ охватывает область радиусом 50 футов на пять ходов; существа в облаке дыма не могут видеть и будут ослеплены на 1d6 раундов когда выходят из облака.
Боб 6 Вырастает виверна и немедленно нападает; ее жало – это охотничье копье проникновения
Боб 7 Ядовитый газ медленно просачивается, формируя облако 20-футового радиуса, которое сохраняется один ход; пока это продолжается, газ мог бы превращать некоторый грунт в центре в волшебную пыль (появление, исчезновение, чихание и удушье)

Воображение и суждение со стороны Данжон Мастера требуется с этим изделием.

Мешок Пожирания: Этот мешок, кажется, обычным мешком - возможно пустым, возможно содержащим бобы. Однако мешок – это приманка, используемая существом из высшего измерения, он является одним из его ротовых отверстий.

Любое вещество животной или растительной природы подчинено "глотанию", если оно помещено в пределы мешка. Мешок пожирания – 90% вероятно будет игнорировать любые начальные вторжения, но в любое время если он почувствует живую человеческую плоть в пределах досягаемости, он 60% вероятно закроется и попытается затянуть в себя всю жертву с 75% базовым шансом для успеха, меньшее количество за премии Силы для "повреждения", и каждый +1=-5% на базовом шансе. Таким образом, персонажа с 18 Силы (с +2 повреждением) имеет только 65% шанс быть затянутым в мешок, в то время как персонаж с Силой 5 (с -1 повреждением) имеет 80%, шанс быть в него затянутым.

Мешок излучает магию. Он может содержать до 30 кубических футов материи. Он будет действовать как мешок удержания (обычная вместимость), но каждый ход, он имеет 5% совокупный шанс "глотать" содержимое и затем "выплевывать из себя материал" в некотором другом месте. Существа, затянутые в его пределы съедены за один раунд, и исчезают навсегда.

Мешок Превращения: Этот волшебный мешок, кажется мешком удержания одного из четырех, описанных выше размеров. Он исполнит должным образом 1d4+1 использования (или больше, если использования сделаны в пределах времени несколько дней). Однако в некоторой точке, волшебное поле дрогнет, и запасенные в мешке, металлы и драгоценные камни будут превращены в обычные ничего не стоящие металлы и камни.

Когда освобождено, мешок выкидывает эти превращенные металлы и минералы. Любые волшебные изделия (другие, чем артефакты и реликвии) помещенные в мешок станут обычным свинцом, стеклом или деревом как более соответствующе (никакой инстинктивной защиты), как только эффекты превращения начались.

Мешок Удержания: Как и с другими волшебными мешками, этот, кажется обычным мешком из ткани размером приблизительно 2 на 4 фута. Мешок удержания открывается в неразмерное место, и его внутренняя часть больше чем внешние измерения. Независимо оттого, что помещено в это изделие, мешок всегда весит установленное количество. Этот вес, ограничение веса содержимого мешка, и ограничение объема определено делая процентный бросок и консультируясь с таблицей ниже:

		Ограничение	
D100	**Вес**	**Веса**	**Объема**
01-30	15 фунтов	250 фунтов	30 куб. футов
31-70	15 фунтов	500 фунтов	70 куб. футов
71-90	35 фунтов	1,000 фунтов	150 куб. футов
91-00	60 фунтов	1,500 фунтов	250 куб. футов

Если мешок перегружен, или если в него проникают острые объекты (из внутренней части или извне), мешок разорвется и будет разрушен. Содержимое будет потеряно навсегда в водовороте нульпространства.

Мешок Уловок: Мешок уловок, кажется типичным мешком, и, когда он впервые обнаружен, то визуальная или другая экспертиза покажет что он пустой. Однако любой, кто пошарит внутри, будет чувствовать маленький бесформенный объект. Если этот объект вытащен из мешка и брошен на один фут или до 20 футов дальше, он обратится в одно из животных по следующей таблице.

Эти животные будут повиноваться и сражаться за индивидуума, который вытащил их в мир. Вид животного внутри мешка уловок, каждый раз разный.

Имеются три типа мешков уловок, каждый способен к созданию различных видов животных. Чтобы определить, какой вид мешка был обнаружен, бросайте 1d10. На 1-5, найден мешок типп A; на 6-8 – типа B; и на 9 или 10 – типа C. После

этого, владелец выбрасывает 1d8 по соответствующей таблице, чтобы определить найденное животное.

Только одно существо может быть вытянуто одновременно. Это одно существует, пока оно не убито, пока один ход не истек, или пока оно не вскакивает назад в мешок уловок. В этой точке существо исчезает. Только тогда другое животное быть может вытащено. До 10 существ может быть вытянуто из мешка каждую неделю.

ЖИВОТНЫЕ ИЗ МЕШКА УЛОВОК (D10)

A (1-5)

Бросок D8	Животное	AC	Hit Dice	Hit Points	Повреждение в Нападение
1	Ласка	6	1/2	2	1
2	Скунс	9	1/2	2	Мускус
3	Барсук	4	1+2	7	1-2/1-2/1-3
4	Волк	7	2+2	12	2-5
5	Рысь, гигантская	6	2+2	12 2/1-4	1-3/1-3/1-2/1
6	Росомаха	5	3	15	1-4/1-4/2-5 + мускус
7	Боров	7	3+3	18	3-12
8	Жук Холостяк	7	5	25	4-16 или 1-4/1-4

B (6-8)

Бросок D8	Животное	AC	Hit Dice	Hit Points	Повреждение в Нападение
1	Крыса	7	1/2	2	1
2	Сова	7	1/2	3	1-3/1-3
3	Собака	7	1+1	6	1-4
4	Козел	7	1+1	8	1-6
5	Баран	6	2	10	2-5
6	Бык	7	4	20	1-6/1-6
7	Медведь	6	5+5	30	1-6/1-6/1-8/2-12
8	Лев	5/6	5+2	28	1-4/1-4/1 10/2-7/2-7

C (9-0)

Бросок D8	Животное	AC	Hit Dice	Hit Points	Повреждение в Нападение
1	Шакал	7	1/2	2	1-2
2	Орел	7	1	5	1-2/1-2/1
3	Бабуин	7	1+1	6	1-4
4	Страус	7	3	15	1-4 или 2-8
5	Леопард	6	3+2	17	1-3/1-3/1-6/1 4/1-4
6	Ягуар	6	4+2	21	1-3/1-3/1-8/2 5/2-5
7	Буйвол	7	5	25	1-8/1-8
8	Тигр	6	5+5	30	2-5/2-5/1-10/2-8/2-8

Мотыга Титанов: Этот огромный инструмент рытья – длиной 10 футов и весит более чем 100 фунтов. Любое существо гигантского размера с Силой 20 или больше может использовать его, чтобы ослабить (или снести) земные или глиняные валы в области, 100 кубических футов за один ход. Оно разобьет камень в области в 20 кубических футов за то же самое количество времени. Если используется как оружие, она имеет +3 премию к Силе Атаки и причиняет 5d6 единиц повреждения, исключительно из-за премии Силы (см. пояс гигантской силы).

Наручи Защиты: Эти изделия, кажется, охраняют руки или запястье. Их магия дарит эффективный Армор Класс, равный кому-то носящему доспехи и использующему щит. Если доспехи фактически носятся, наручи не имеют никакого дополнительного эффекта, но они работают в соединении с другими волшебными изделиями защиты. Армор Класс, который дарят наручи защиты определен, делая процентный бросок и консультируясь с таблицей ниже:

D100	AC
01-05	8
06-15	7
16-35	6
36-50	5
51-70	4
71-85	3
86-00	2

Наручи Защищенности: Они, кажутся наручами защиты, и фактически будут служить также, пока владелец не атакован разгневанным опасным врагом. В этот момент, наручи ухудшат Армор Класс до 10 и отменят все другие волшебные защиты и любые премии Ловкости. Наручи защищенности могут быть удалены только посредством заклинания снятия проклятия.

Наручи Стрельбы из Лука: Эти волшебные наручи на запястья неотличимы от обычных – не волшебных. Когда они носятся персонажем или существом, способным использовать лук, они позволяют владельцу превзойти других в стрельбе из лука.

Наручи позволяют такому владельцу использовать любой лук (не включая арбалеты) как будто бы он опытен в их

использовании, если это уже не случилось. Если владелец наручей имеет навык с любым типом лука, он получает +2 премию к Силе Атаки и +1 премию повреждения, всякий раз, когда этот тип лука используется. Эти премии совокупны с любыми другими, включая уже подаренные волшебным луком или волшебными стрелами, кроме премии за специализацию оружия.

Наручи Тарзана: Эти полосы на запястьях, кажутся обычного вида, но они позволяют владельцу передвигаться, перелетая от одной ветви дерева, виноградной лозе и т.д., к другой, чтобы перебраться с места на место. Сила может использоваться только в таких местах, где эти предметы, могут быть найдены. Движение по курсу 3, 6, или 9 и более в джунглеподобных условиях, большая норма передвижения.

Владелец также способен залезать на деревья, виноградные лозы, шесты, веревки и т.д., по норме 6, и может качаться на веревке, виноградной лозе или другом повисшем, гибком объекте, как будто он обезьяна.

Владелец также может подскакивать, как будто носит обувь шагающую и подпрыгивающую, но скачки нужны чтобы, достигнув высшей точки ухватиться за веревки или виноградные лозы, двигаться через верхнюю часть деревьев, лазание по дереву или стволу или некоторой другой деятельности, связанной с раскачиванием.

Обувь, Воздушная: Эта обувь, кажется обычной обувью. Если магия обнаружена, она излучают слабую ауру очарования и изменения. Когда она находится на ногах владельца, и он или она концентрируется на желании лететь, из обуви вырастают крылья на пятке и дают они владельцу способность лететь, без необходимости поддерживать концентрацию.

Владелец может использовать обувь до двух часов в день, сразу или в нескольких более коротких полетах. Если владелец пробует использовать их в течении более долгого времени, сила обуви быстро исчезает, но она исчезает не резко, а постепенно, и владелец медленно спускается к земле.

В течение каждых двенадцати часов непрерывного неприменения, обувь восстанавливает один час летающей силы. Однако никакое количество неприменения не позволяет обуви использоваться в течение больше чем двух часов.

Некоторая воздушная обувь лучше, чем другая. Определите качество данной пары, бросая 1d4 и консультируясь с таблицей ниже:

D4	Скорость Полета	Класс Маневренности
1	15	A
2	18	B
3	21	C
4	24	D

Обувь Левитации: Как и с другой волшебной обувью, эта мягкая обувь расширяется или уменьшается, чтобы соответствовать любому размеру ноги, от халфлинга до гиганта. Обувь левитации позволяет владельцу подниматься или опускаться вертикально, по желанию. Скорость подъема/спуска 20 футов в раунд, без ограничения на продолжительность.

Количество веса которое обувь может поднимать, беспорядочно определено в 14-фунтовых приращениях, бросая 1d20 и добавляя результат к основе 280 фунтов (то есть, данная пара обуви может поднимать от 294 до 560 фунтов веса). Таким образом, людоед мог бы носить такую обувь, но вес будет слишком большой, чтобы его поднять. (См. заклинание волшебника 2-го уровня, левитация.)

Обувь Севера: Эта обувь дарит много способностей своему владельцу. Во-первых, он способен путешествовать по снегу по обычной норме движения, не оставляя никаких следов. Обувь также позволяет владельцу путешествовать на половине обычной нормы передвижения по наиболее скользкому льду (только горизонтальные поверхности, но не вертикальные или сильно наклонные) без того, чтобы падать или скользить. Обувь севера согревает владельца так, чтобы даже при такой температуре низкой, как -50° F (-46° C), ему было бы удобно только со скудной одеждой, например повязкой ткани и плащом. Если владелец обуви полностью одет в одежду для холодной погоды, он может противостоять таким низким температурам как -100° F (-73° C).

Обувь Различных Следов: Владелец этой, обычно выглядящей обуви, способен, по команде, изменять следы, которые он оставляет. Следы владельца могут быть сделаны такими маленькими как следы халфлинга или такого размера, как следы людоеда, босого или в обуви как желательно. Кроме того, каждая пара этой обуви имеет четыре дополнительных способности создания следа. Бросайте 1d6 четыре раза, чтобы определить используемую подтаблицу, а затем 1d8 четыре раза:

Подтаблица A (1-3)

D8	Оставленный След:
1	Василиск
2	Медведь
3	Боров
4	Бык
5	Верблюд
6	Собака
7	Гигант с холмов
8	Козел

Подтаблица B (4-6)

D8	Оставленный След:
1	Лошадь
2	Лев (или гигантская рысь)
3	Мул
4	Кролик
5	Жук Холостяк
6	Тигр (или леопард)
7	Волк
8	Виверна

Обувь Скорости: Эта обувь позволяет владельцу бежать со скоростью быстрой лошади базовое перемещение 24. Для каждых 10 фунтов веса больших, чем 200 фунтов, владелец замедлен на 1 в движении, так что человек в 180 фунтов с 60 фунтами вещей двигался бы по норме базового перемещения 20.

За каждый час непрерывного быстрого передвижения, владелец должен отдыхать один час. Не больше, чем восемь часов непрерывного быстрого движения возможны прежде, чем владелец должен отдохнуть. Обувь скорости дает +2 премию к Армор Классу в боевых ситуациях, в которых движение этого вида является возможным.

Обувь Танцующая: Эта волшебная обувь расширяется или уменьшается, чтобы соответствовать любому размеру ноги, от халфлинга до гиганта (также как это делает и другая волшебная обувь). Если используется обнаружение, они излучают тусклую магию. Они неотличимы от другой волшебной обуви, и пока фактический рукопашный бой не происходит, они функционируют подобно одному из других типов приведенной ниже полезной обуви по выбору Данжон Мастера.

Когда владелец находится в рукопашном бою (или бежит от него), танцующая обувь препятствует движению, начинает выделывать коленца и па, владелец ведет себя, как будто на него было брошено заклинание Непреодолимого Танца

Отто (-4 штраф оценке Армор Класса, инстинктивные защиты с -6, и никакие нападения невозможны). Только заклинание снятия проклятия позволит снять обувь, как только их истинная природа проявлена.

Обувь Ходьбы и Прыжков: Владелец этой волшебной обуви имеет норму базового перемещения 12, независимо от своего размера или веса. Эта скорость может поддерживаться неустанно до 12 часов в день, но после этого обувь больше не функционирует в течение 12 часов, в которых она нуждается для того, чтобы "перезарядится".

В дополнение к способности ходьбы, эта обувь позволяет владельцу совершать большие прыжки. В то время как "обычный" шаг для индивидуума, носящего этот тип обуви - длиной три фута, обувь также позволяет скачки вперед до 30 футов, прыжки назад на 9 футов, и вертикальные прыжки на 15 футов.

Если обстоятельства разрешают использование такого движения в бою, владелец может эффективно ударять и отпрыгивать, когда он выигрывает инициативу в течение рукопашного раунда. Однако такая деятельность несколько рискованна, имеется базовый шанс 20%, что владелец обуви будет натыкаться на что-то, и быть ошеломленным в следующем раунде. Изменяйте 20% шанс вниз на 3% за каждую единицу Ловкости, которую владелец имеет выше 12 (то есть, 17% при Ловкости 13, 14% при 14, 11% при 15, 8% при 16, 5% при 17, и только 2% при Ловкости 18). В любом случае, обувь улучшает Армор Класс на 1 из-за быстроты движения, которую она позволяет, так Армор Класс 2, становится 1, Армор Класс 1 становится 0 и т.д.

Обувь Эльфийская: Эта мягкая обувь позволяет своему владельцу двигаться без звука шагов в фактически любой среде. Таким образом, владелец может идти по сухим листьям или по скрипучему деревянному полу, и производить только легкий шум, с 95% шансом тишины в самом плохом из условий, и 100% в лучшем.

Одежда Архимага: Этот обычный предмет одежды может быть белым (45% - добрые жизненные ценности), серым (30% - нейтральные, то есть ни добрые, ни злые, жизненные ценности), или черным (25% - злые жизненные ценности). Его владелец получает следующие способности:

1. Она служит, как доспехи AC 5.
2. Одежда дает магическую сопротивляемость 5%.
3. Она добавляет +1 премию к счету инстинктивной защиты.
4. Одежда уменьшает магическую сопротивляемость и инстинктивные защиты жертвы на 20%/-4, когда владелец использует любое из следующих заклинаний: Очарование Монстра, Очаровать Существо, Друзья, Обездвиживание Монстра, Обездвиживание Персоны, Полиморфирование Других, Предложение.

Цвет одежды архимага не определен, пока она не надета волшебником. Если белая одежда надета злым волшебником, он переносит 11d4+7 единиц повреждения и теряет 18,000-51,000 единиц опыта по усмотрению Данжон Мастера. То же самое истинно относительно черной одежды надетой добрым волшебником. Злой или добрый волшебник, надевший серую одежду, или нейтральный волшебник надевший, или белую, или черную одежду, переносит 6d4 единиц повреждения, теряет 6,000-24,000 единиц опыта. Также владелец будет перемещен к жизненным ценностям одежды (то есть, он будет чувствовать себя убежденным изменить жизненные ценности к ценностям одежды, и он должен будет делать усилие, чтобы поддержать свои старые жизненные ценности).

Одежда Властности: Одежда властности, кажется одеждой другого вида, и обнаружение не обнаружит ничего больше чем то, что она имеет волшебную ауру. Как только персонаж надевает этот предмет одежды, он понижается к Силе 3 и Интеллекту 3, забывая все заклинания и волшебное знание. Одежда может быть легко снята, но чтобы восстановить память и тело, персонаж должен получить заклинание снятия проклятия, а затем заклинание лечения.

Одежда Глаз: Этот ценный предмет одежды, кажется обычной одеждой, пока она не надевается. Его владелец способен "видеть" во всех направлениях все время из-за множества волшебных "глаз", которые украшают его одежду. Владелец также получает инфровидение до диапазона 120 футов, и силу видеть перемещенные или фазовые объекты и существа в их фактических положениях. Одежда глаз видит все формы невидимых вещей в пределах 240-футового обычного диапазона видимости (или 120 футов, если используется инфровидение).

Невидимость, пыль исчезновения, одежда мимикрии, и улучшенная невидимость - не преграда для наблюдения, но астральные или эфирные вещи не могут быть замечены посредством этой одежды. Твердые объекты также затрудняют способности одежды наблюдения. Иллюзии и секретные двери также не могут быть замечены, но существа, закамуфлированные или скрытые в тенях легко обнаружены, так что засада или неожиданность для персонажа, носящего одежду глаз невозможна.

Наконец, одежда позволяет своему владельцу выслеживать, как будто он рейнджер 12-го уровня. Заклинание света, брошенное непосредственно в одежду глаз ослепит ее на 1d3 раунда, Непрерывный Свет на 2d4 раунда.

Одежда Звезд: Эта довольно обычная одежды кажется типичной для одеяния, носящегося волшебником. Однако, она излучит сильную ауру изменения и трансформирования если исследовано на магию. Одежда позволяет своему владельцу физически путешествовать на Астральном Плане, наряду со всем, что он носит или переносит. Предмет одежды также позволяет владельцу чувствовать себя отлично во внешнем космосе. В других ситуациях, одежда дает своему владельцу +1 премию ко всем инстинктивным защитам.

Одежда расшита звездами, и владелец может использовать шесть из них как метательное оружие, если он опытен с дротиками как оружием. Каждая звезда – это метательное оружие +5 ценности, и при попадании, и при повреждении. Максимальный диапазон - 60 футов, а базовое повреждение 2d4 единиц в попадание. Специальное оружие, звезды, расположены на груди одежды. Если владелец не использует все эти снаряды, они волшебно заменят себя по одной в день. Если все шесть используются, вся одежда, способности путешествия и снаряды, ушли навсегда.

Одежда Мимикрии: Эта обычная одежда не может быть обнаружена волшебными средствами. Но когда она надета, владелец узнает, что одежда имеет специальные свойства. Одежда мимикрии позволяет владельцу, казаться частью каменной стены или соответствующим растением. Она может даже заставить владельца, казаться существом по его выбору.

Одежда имеет свои ограничения: Она не сможет заставить его владельца, казаться больше чем вдвое больше его обычного роста или меньше чем половина его обычного роста. Она не передает голосовые способности, или понимание, или подражание существу, которое владелец напоминает. (В ситуациях, где присутствуют несколько различных форм, владелец обязан заявить, в какую форму, он желает закамуфлироваться.)

Существа с исключительным (15+) или лучшим Интеллектом имеют шанс 1% в Интеллект обнаружить что-то неправильного, когда они находятся в пределах 30 футов от кого-то маскирующего себя одеждой мимикрии. Существа с низким Интеллектом или лучше и 10 или большим количеством уровней опыта или Hit Dice имеют шанс 1% за каждый уровень или Hit Die аналогично заметить кое-что необычное относительно персонажа носящего эту одежду. (Последнее складывается

с прежним шансом обнаружения, так что волшебник с 18 Интеллекта 12-го уровня имеет 30% шанс: 18%+12% заметить что-либо неправильное.) После начальной проверки в подходящее существо, последовательные проверки должны быть сделаны каждый ход после этого, если те же самые существа в пределах 30-футового диапазона. Все существа знакомые и дружественные к владельцу будут видеть его как обычно.

Одежда Сверкающих Цветов: Этот предмет одежды кажется весьма обычным, но волшебная аура обнаружима. Только владелец с Интеллектом 15 или выше, и Мудростью 13 или больше, может заставить одежду сверкающих цветов функционировать. Если Интеллект и Мудрость достаточны, владелец может заставить предмет одежды стать изменяющимся узором невероятных оттенков и цветов, после прохода цвета от верхней части одежды к низу в искрящихся радугах ослепительного света.

Этот эффект испускает свет в сфере диаметром 40 футов, и он может гипнотизировать противников, делая их неспособными напасть на владельца. Полный раунд проходит прежде чем цвета начинают "течь" на одежде. Каждый раунд после этого, любой противник, кого подводит инстинктивная защита против заклинания (или проверка магической сопротивляемости, и затем спасение) будет загипнотизирован и поражен на 1d4+1 раундов. Даже, когда этот эффект постепенно проходит, дополнительное спасение, должно быть сделано, чтобы напасть.

Кроме этого, каждый раунд непрерывного сверкания одежды делает владельца на 5% более трудным, чтобы поразить метательными атаками или естественным оружием (руки, кулаки, когти, клыки, рога и т.д.) пока максимум 25% (-5) не достигнут - пять непрерывных раундов великолепной игры оттенков.

После начального раунда укрытия, владелец способен использовать заклинания или участвовать во всех формах деятельности, которые не требуют движения больше чем на 10 футов от его начального положения. В не боевых ситуациях, одежда просто гипнотизирует существа, подводящие их инстинктивные защиты против заклинания на 1d4+1 хода.

Одежда Паразитов: Этот волшебный предмет одежды излучает тусклую ауру Очарования, если его магия обнаружена. Владелец не заметит ничего необычного, когда одежда надета, и она фактически даст некоторую волшебную силу, например, временную +1 защиту. Однако, как только владелец находится в ситуации, требующей концентрации и действия против враждебных противников, истинная природа одежды будет показана: владелец немедленно переносит множество укусов насекомых, которые волшебно заражают одежду. Он должен прекратить все другие действия, чтобы почесаться, снять одежду, и вообще показывать все признаки чрезвычайного дискомфорта от движения и укусов этих вредителей.

Владелец неспособен получить инициативу, и имеет 50% шанс неспособности закончить заклинание из-за паразитов. Все другие действия и формы нападения, требующие руководства/движения/телесной деятельности – в половине обычной вероятности. Одежда не может быть снята посредством заклинания снятия проклятия или подобной магии.

Одежда Полезных Изделий: Она, кажется, незамечательным одеянием, но надевающий ее волшебник, обратит внимание, что она украшена маленькими заплатами ткани различных форм. Только владелец одежды может видеть, определять и отделять эти заплаты. Одна заплата может быть отделена каждый раунд. Отделение заплаты заставляет ее стать фактическим изделием, как обозначено ниже. Одежда полезных изделий всегда начинается с двух из следующих заплат:

- Кинжал
- Фонарь (заполненный и зажженный)
- (Большое) зеркало
- Палка (10-футовой длины)
- Веревка (моток 50 футов)
- (Большой) мешок

Кроме этого, одежда будет иметь 4d4 изделия, на которые нужно бросать кубики. Бросайте 4d4, чтобы определить, сколько дополнительных изделий имеет одежда и затем процентные кубики, чтобы определить эти изделия:

D100	Результат
01-08	Мешок 100 золотых
09-15	Кофр (1/2'x1/2'x1') серебра (ценность 500 gp)
16-22	Дверь, железная (шириной до 10 футов и высотой до 10 футов и запертая на засов с 1 стороны, может быть помещена вертикально, приложена и навешена непосредственно)
23-30	Драгоценные камни, 10 по 100 gp каждый
31-44	Лестница, деревянная (длиной 24 фута)
45-51	Мул (с седельными мешками)
52-59	Яма (10 кубических футов), открытая
60-68	Микстура экстра лечения
69-75	Гребная шлюпка (длиной 12 футов)
76-83	Свиток одного беспорядочно определенного заклинания
84-90	Боевые псы, пара
91-96	Окно (2 фута на 4 фута - до 2 футов глубиной)
97-00	Бросайте дважды

Несколько изделий того же самого вида допустимы. После того как изделия удалены, они никогда не заменяются.

Ожерелье Адаптации: Эта цепь похожа на медальон. Владелец может игнорировать все виды газов, которые затрагивают существа через дыхание. И он может дышать под водой или даже существовать в душном месте до семи дней.

Ожерелье Молитвенное: Волшебное ожерелье этого вида, кажется, обычной частью неценных драгоценностей, пока оно не помещено на шею персонажа. Даже тогда, истинная природа изделия будет показана только, если владелец – жрец (исключая друидов и персонажей, иначе способных использовать заклинания жреческой или друидской природы типа паладинов и рейнджеров). Ожерелье молитвенных четок состоит из 1d6+24 полудрагоценных (60%) и драгоценных (40%) камней. Владелец будет на 25% более вероятным чтобы успешно подать прошение, чтобы его божество предоставило желательные заклинания. Также будет иметься 1d4+2 специальные бусинки (драгоценные камни базовой ценностью 1,000 gp) следующего вида (бросайте 1d20 для каждой бусинки):

D20	Результаты
1-5	Бусинка искупление – как заклинание 5-го уровня того же самого названия
6-10	Бусинка благословение – как заклинание 1-го уровня того же самого названия

11-15 Бусинка лечения – вылечивает слепоту, болезнь или серьезные раны (как соответствующие заклинания)
16-17 Бусинка судьбы – позволяет жрецу использовать его заклинания, как будто он на четыре уровня выше (относительно диапазона, продолжительности, и т.д.)
18 Бусинка вызова – вызывает божество жреца (вероятность 90%), которое прибывает в материальной форме (но лучше иметь для этого серьезные основания!)
19-20 Бусинка лететь как ветер - как заклинание 7-го уровня того же самого названия

Каждая специальная бусинка может использоваться однажды в день. Если жрец вызывает свое божество фривольно, божество, по крайней мере, будет забирать ожерелье в наказание. Функция каждой бусинки известна только, когда бусинка схвачена и использовано заклинание коммуникации. Все свойства специальных бусинок потеряны, если они удалены из ожерелья.

Ожерелье Снарядов: Это устройство, кажется простым дешевым медальоном или частью обычных драгоценностей. Однако если персонаж помещает его на шее, он может видеть ожерелье, таким каким оно действительно является, то есть золотой цепью, на которой висят множество золотых шаров снарядов. Сферы могут сниматься только владельцем, который легко может швырять их на расстояние до 70 футов. Когда они достигают конца их траектории, они разрываются как волшебный Огненный Шар. Число снарядов, и их соответствующий Hit Dice повреждения Огненного Шара, определены бросая 1d20 и консультируясь с таблицей ниже:

Число Снарядов и их Сила в Dice

D20	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2
1–4	–	–	–	–	–	–	1	–	2	–
5–8	–	–	–	–	–	1	–	2	–	2
9–12	–	–	–	–	1	–	2	–	4	–
13–16	–	–	–	1	–	2	–	2	–	4
17–18	–	–	1	–	2	–	2	–	2	–
19	–	1	–	2	–	2	–	4	–	–
20	1	–	2	–	2	–	2	–	2	–

Например, на броске 9-12, ожерелье будет обладать семью снарядами: один с 7 Dice, два с 5 Dice, и четыре Огненных Шара с 3 Dice.

Размер покажет различие в силе между шарами, но точные числа dice и повреждения, которые каждый причиняет вообще не могут быть известны.

Если ожерелье носится или несется персонажем, которого подводит его инстинктивная защита против волшебного огненного нападения, изделие также должно подвергнуться проверке инстинктивной защиты. Если оно будет не в состоянии спасаться, все остающиеся снаряды взрываются одновременно.

Ожерелье Удушения: Ожерелье удушения может быть идентифицировано только когда помещено на шею персонажа. Ожерелье немедленно сжимает ее и не может быть удалено любыми средствами за исключением заклинания желания или ограниченного желания. Владелец переносит 6 единиц повреждения удушения в раунд, пока он не умрет. Ожерелье остается сжатым вокруг горла персонажа, пока он не превратится в сухой скелет. Оно может многократно использоваться.

Очки Окаменения: Полностью неотличимые от любых других волшебных очков, эффект надевания очков окаменения драматический: владелец немедленно превращается в камень. Обратите внимание, что 25% этих устройств работает так же как это делает завораживающий взгляд василиска, включая отражение очков, превращающих завораживающего взглядом в камень.

Очки Острого Зрения: По внешности, очки острого зрения - подобны другим волшебным очкам, но они позволяют владельцу видеть в 100 раз лучше на расстоянии 1 фута и меньше. Таким образом, крошечные швы, мелкие метки, даже отпечатки, оставленные от письма, могут быть замечены. Секретные купе и скрытые конечности могут быть отмечены, а информация найдена. Эффект ношения только одной из этих линз - тот же самый как и для очков орлиного зрения.

Очки Орлиного Зрения: Эти изделия сделаны из специального кристалла и подогнаны по глазам владельца. Они дают в 100 раз большую видимость, чем обычная на расстоянии 1 фута и больше (то есть, владелец может видеть персону находящуюся в 2,000 футах так, как будто она находится в 20 футах). Ношение только одной линзы из пары причиняет головокружение и, в действительности, ошеломляет на один раунд. После этого, один глаз всегда должен закрываться, чтобы избежать повторения головокружения.

Очки Очарования: Это изделие состоит из пары хрустальных линз, которые соответствуют глазам пользователя. Когда они надеты, их владелец способен Очаровать Существа просто, встречая его завораживающим взглядом. Те кого подвела инстинктивная защита против заклинания заколдованы согласно заклинанию. Пользователь может смотреть и обаять одну персону в раунд. Инстинктивные защиты переносят -2 штраф, если владелец имеет обе линзы, или +2 премию, если он носит только одну из пары линз очарования.

Перчатки Ловкости: Пара этих перчаток, кажется, не ничем больше, чем простая кожа, поношенная и каждодневного вида. Естественно, излучающаяся магия может быть обнаружена. Они самостоятельно волшебно изменяют свой размер, чтобы приспособиться под любую руку, от огромного человека до маленького халфлинга. Рыцарские Перчатки Ловкости увеличивают полную Ловкость на 4 единицы, если Ловкость владельца 6 или меньше; на 2 единицы если 7-13; и на 1 единицу, если Ловкость – 14 или выше. Кроме того, ношение этих перчаток позволяет не воровскому персонажу использовать Обирание Карманов (шанс 45%) или Открывание Замков (шанс 37%) как будто он вор 4-го уровня. Если носится вором, они увеличивают две эти способности на 10%.

Перчатки Ловли Снарядов: Эти перчатки исходят легкой магией Очарования и Изменения, если их магия обнаружена. Однажды надетые, они кажутся не надетыми на руки, становясь почти невидимым (не обнаружимыми, если в пределах пяти футов от владельца). Обе руки, так одетые, если уже не держат чего-либо, могут использоваться, чтобы выхватывать много видов снарядов из воздуха, таким образом предотвращая возможный вред, и позволяя владельцу возвратить брошенный рукой снаряд отправителю, как нападение в последующем раунде.

Все формы маленьких, швыряющихся рукой или метаемых оружием снарядов (стрелы, болты, дротики, пули,

охотничьи копья, топоры, молотки, копья и т.п.) могут быть пойманы. Если оружие волшебно возвращается к нападавшему, то его ловля просто предотвращает повреждение, и возвращение оружия не кончается нападением.

Перчатки Неуклюжести: Эти перчатки могут иметь податливую кожу или тяжелый защитный материал, подходящий для использования с доспехами (кольцо, пластинка, кольчуга и т.д.). В первом случае, они будут казаться, перчатками ловкости; в последнем случае, они, будут казаться, перчатками силы людоеда. Они пройдут все испытания, как будто они перчатки ловкости или силы людоеда, пока владелец не окажется в сражении или в ситуации жизни и смерти. В это время, проклятие активизировано, и владелец станет очень неуклюжим, с 50% шансом каждый раунд уронить что-нибудь в любой руке, но не из обоих вместе. Рыцарские перчатки также понизят полную Ловкость на 2 единицы. Как только проклятие активизировано, перчатки могут быть удалены только посредством заклинания снятия проклятия или желания.

Перчатки Силы Людоеда: Они выглядят также как типичные поношенные для доспеха. Владелец этих перчаток, однако, имеет Силу 18/00 в своих руках, оружии и плечах. При нанесении удара рукой или оружием швыряемым или удерживаемым, рыцарские перчатки добавляют +3 премию к Силе Атаки и +6 премию, чтобы причинить повреждение, когда попадание сделано. Эти рыцарские перчатки особенно желательны когда объединены с поясом гигантской силы и швыряющимся оружием. Они вырастают или сжимаются, чтобы соответствовать рукам владельца.

Перчатки Плавания и Лазания: Пара этих перчаток, кажется, обычной легкой поношенной парой, но они излучают магию, если предпринято обнаружение. Владелец может иметь руки большого (человеческого) или маленького размера (халфлинга). Владелец может плавать с такой же скоростью как тритон (движение 15) под водой, и с такой скоростью как водяной (движение 18) на поверхности. Эти рыцарские перчатки не дарят владельцу способности дышать водой.

Эти перчатки дают владельцу очень сильную способность захвата при лазании. Он может залезать на вертикальные или почти на вертикальные поверхности, вверх или вниз, с 95% шансом успеха. Если владелец - вор, вероятность успеха рыцарских перчаток увеличивается до 99%.

Пила Мощного Резания: Это зубчатое адамантитовое лезвие длиной 12 футов и шириной более 1 фута. Она требует 18/00 или большей Силы, чтобы использоваться в одиночку, или двух людей 17 или большей Силы, работающих в паре. Лезвие будет перепиливать дерево диаметром 1-фут за три раунда, 2-футовое дерево твердых пород – за один ход, или 4-футовый ствол – за три хода. После шести ходов (совокупных) работы с пилой, персонаж или персонажи должны отдохнуть в течении шести ходов перед выполнением любой дальнейшей работы.

Плащ Защиты: различные формы этого изумительного устройства все, кажутся, обычными предметами одежды, сделанными из ткани или кожи. Однако, каждый плюс плаща защиты улучшает Армор Класс на один и добавляет его к броскам кубика инстинктивной защиты. Таким образом, плащ +1 понизил бы 10 Армор Класс (никакого доспеха) до Армор Класса 9, и дал бы +1 премию к инстинктивной защите. Чтобы определить насколько мощен данный плащ, бросаются процентные кубики и консультируются с таблицей ниже:

D100	Мощь
01-35	Броня +1
36-65	Броня +2
66-85	Броня +3
86-95	Броня +4
96-00	Броня +5

Это устройство может быть объединено с другими изделиями или носится с кожаным доспехом. Оно не может функционировать в соединении с любым видом волшебного доспеха, обычного доспеха, не сделанного из кожи, или со щитом любого вида.

Плащ Летучая Мышь: Сделанный из темно-коричневой или черной ткани, плащ этого типа не очень заметен как необычный. Он излучает, и Очарование, и Изменение в равном размере. Плащ дарит 90% вероятность стать невидимым, когда владелец находится в пределах тени или темного места. Владелец также способен висеть вниз головой свешиваясь с потолка, подобно летучей мыши, и поддерживать при этом тот же самый шанс невидимости.

Держа края плаща, владелец способен лететь на скорости 15 (Класс Маневренности: В). Если он желает, то владелец может фактически превращаться в обычную летучую мышь, все имущество, носимое или несущееся, будет частью трансформации и лететь соответственно. Полет, или с плащом, или как обычная летучая мышь, может быть выполнен только в темноте (или под ночным небом или в темном подземелье или около темной окружающей среды). Любые из летающих способностей годны к употреблению до одного часа одновременно, но после полета любой продолжительности, плащ не будет дарить никакую летающую силу в течение такого же периода времени.

Плащ также обеспечивает +2 премию к Армор Классу. Эта выгода простирается на владельца даже, когда он находится в форме летучей мыши.

Плащ Манта: Этот плащ, кажется сделанным из кожи, пока владелец не входит в соленую воду. В это время плащ манты твердо облегает индивидуума, и он кажется почти идентичным манте имеется только 10% шанс, что кто-то, видя владельца будет знать, что он не манта.

Владелец может дышать под водой и имеет норму передвижения 18, подобно манте (см. Собрание монстров). Владелец также имеет Армор Класс по крайней мере шесть, как и у манты. Другие волшебные защиты или волшебные доспехи могут улучшать этот класс доспеха.

Хотя плащ не позволяет владельцу кусать своих противников так, как это делает манта, предмет одежды имеет хвост, который может использоваться, чтобы ударить в противника позади него. Хвост причиняет 1d6 единиц повреждения, и не имеется никакого шанса ошеломления. Это нападение может использоваться в дополнение к другим видам нападения владельца. Он может вытаскивать свое оружие из под плаща без того чтобы жертвовать подводным передвижением, если это необходимо.

Плащ Паук: Этот черный предмет одежды дает владельцу способность лазать, как будто заклинание паучьего лазания было на него помещено. Когда магия обнаружена, плащ излучает сильную ауру магии изменения.

В дополнение к способности залезания на стены, плащ предоставляет владельцу устойчивость к попаданию в ловушку в паутине любого вида, владелец фактически может передвигаться по паутине по норме, равной таковой паука, который создавал паутину, или по базовой норме перемещения 6 в других случаях.

Однажды в день владелец этого плаща может использовать паутину двойного размера. Она работает подобно заклинанию волшебника 2-го уровня.

Наконец, владелец менее подвержен яду паукообразных. Он получает +2 премию ко всем инстинктивным защитам против такого яда.

Плащ Смещения: Это изделие, кажется обычным плащом, но когда оно носится персонажем, волшебные свойства искажают и деформируют волны света. Это смещение световой волны дает владельцу способность казаться находящимся от 1 до 2 футов от его фактического положения. Любой снаряд или рукопашное нападение нацеленное на владельца, в первый раз автоматически промахивается. Это может относиться и к нападениям от нескольких противников только, если вторые и последующие нападавшие были неспособны наблюдать начальное смещение промаха.

После первого нападения, плащ предоставляет +2 премию к защите (то есть, на два класса лучше в Армор Классе), также как +2 премию к инстинктивным защитам против нападений, направленных на владельца (типа заклинаний, нападений оружием завораживающего взгляда, плевками и нападений дыхания и т.д., которые нацелены на владельца плаща смещения).

Обратите внимание, что 75% всех плащей смещения имеют размер людей, или эльфов (люди от 5 до 6 футов высотой), а 25% имеют размер гуманоидов ростом приблизительно 4 футов (карлики, гномы, халфлинги).

Плащ Эльфийский: Этот плащ нейтральной серой ткани неотличим от обычного плаща того же самого цвета. Однако, когда он носится с капюшоном надетым на голову, он позволяет владельцу быть почти невидимым, плащ имеет способности хамелеона.

На открытом воздухе, в естественной среде, владелец плаща почти полностью невидим; в других местностях, это почти так. Однако, владелец легко замечен, если порывисто или торопливо перемещается, независимо от среды. Подаренная невидимость:

На открытом воздухе, естественная среда

густая растительность	100%
редкая растительность	99%
открытые поля	95%
скалистый ландшафт	98%

Городская среда

здания	90%
ярко освещенная комната	50%

Подземелье

освещение факел/фонарь	95%
инфровидение	90%
свет/непрерывный свет	50%

90% этих плащей предназначены для человека или эльфа. Другие 10% предназначены для меньших людей (4 футов или около этого в высоту).

Плащ Ядовитый: Этот специфический плащ обычно сделан из шерсти-подобного материала, хотя он может быть сделан и из кожи. Он излучает магию. Плащ может быть взят в руки без вреда, но как только он фактически надет, владелец падает замертво.

Ядовитый плащ может быть удален только заклинанием снятия проклятия, это уничтожает волшебные свойства плаща. Если заклинание нейтрализации яда используется, может быть возможно восстановить жертву заклинанием оживления умершего или воскрешения, но имеется -10% штраф на шанс успеха из-за яда.

Подковы Зефира: Эти железные подковы могут быть прикреплены подобно обычным подковам, но они позволяют лошади путешествовать без фактического касания земли. Среди других вещей, это означает, что вода может быть пересечена без усилия, и возможным скакать не оставляя следов на любом виде земли. Лошадь способна двигаться на обычной скорости, и это не утомит ее целых 12 часов непрерывной езды в день, при ношении этих волшебных подков.

Подковы Скорости: Эти железные подковы входят в набор по четыре, и подобны обычным подковам, но они волшебны и не будут изнашиваться. Когда они прикреплены к копытам лошади, они удваивают скорость животного. Имеется шанс 1% в 20 миль путешествия, что подкова оторвется, и если это проходит незамеченным, то скорость лошади понизится до 150% обычной нормы. Если две или больше потеряны, скорость возвращается к обычной.

Порошок Бесследности: Этот кажущийся обычным порошок – фактически очень волшебный порошок, который может использоваться, чтобы скрыть следы прохода владельца и его компаньонов. Бросание щепотки этого порошка в воздух заставляет комнату до 1,000 квадратных футов стать настолько пыльный, грязной и заросшей паутиной, как будто она была оставлена и вышла из употребления в течение десятилетий.

Щепотка пыли, рассыпаемой по следу заставляет свидетельства прохода целой дюжины людей и лошадей исчезать на мили назад. Никакое волшебное свечение не происходит после использования этой пыли.

Вещество обычно найдено в хорошо сшитом мешочке, содержащем 1d12+12 щепоток.

Порошок Дымный: Это волшебное вещество подобно, хотя и не идентично пороху. Оно чрезвычайно редкое и, из-за его неустойчивой природы, и из-за опасности в изготовлении. Дымный порошок будет доступен в кампании только, если DM его позволяет. Если DM не хочет его в кампании, он просто не существует.

Дымный порошок обычно найден разделенным на два отдельных компонента, один это стальное синее гранулированное вещество, а другой, прекрасный белый порошок. По отдельности, каждый компонент инертен и безопасен. Однако, когда их равные части смешаны вместе, дымный порошок готов и опасен.

Когда касается пламенем, смешанный порошок взрывается с большой силой, шумом и дымом. Размер и сила взрыва изменяется согласно количеству используемого дымного порошка. Маленькое количество (ложка каждого компонента) причиняет 1d2 единицы повреждения. Такое количество достаточно для большого фейерверка или отдельного заряда аркебузы (если это необязательное оружие существуют в кампании). Увеличение количества увеличивает повреждение пропорционально: удвоенное причиняет 2d2 единиц повреждения, утроенное причиняет 3d2, и так далее.

Взрыв, способный к порождению 30 единиц повреждения (15 зарядов) имеет 5-футовый радиус. Взрывы, способные к порождению 50 или большего количества единиц повреждения (25 или большее количество зарядов) имеют радиус 15 футов, и затрагивают изделия, и укрепления как будто это был удар гиганта.

Когда обнаружен, мешочек дымного порошка содержит 3d6 зарядов. Заряды из нескольких мешочков дымного порошка могут быть объединены, чтобы создать большие, более разрушительные взрывы.

Порошок Засухи: Этот специальный порошок имеет много видов применения. Если щепотка брошена в кубический ярд воды, жидкость немедленно преобразована в ничто, а щепотка пыли становится мраморным шариком небольшого размера, оставаясь там где была брошена. Если этот шарик швыряют, он ломается и освобождает тот же самый объем воды. Когда порошок рассыпается по области (например рукой), он высушивает целых 15 кубических футов воды. Пыль воздействует только на воду (на пресную, соленую, солоноватую или щелочную), но не на другие жидкости.

Если пыль используется против водного элементала или подобного существа, существо должно спастись против заклинания или быть разрушено. Успешное спасение, все еще причиняет 5d6 единиц повреждения водному существу.

Мешочек этого порошка содержит 1d6+4 щепотки.

Порошок Иллюзий: Этот незамечательный порошок походит на порошок мела или порошкообразный графит, если на него не смотрят. Посмотрите на него, и цвет, и форма порошка изменится. Рассыпьте щепотку порошка иллюзий по существу, и вам покажется, что существо стало любым другим существом подобной формы, с 50% разницей размера (в плюс или минус) от фактического размера затронутого существа. Таким образом, халфлинг мог бы появляться как человек маленького роста, человек как людоед, пегас как мул и т.д. Не желающему получателю позволяют инстинктивную защиту против заклинания, чтобы избежать эффекта.

Индивидуум, который рассыпает волшебную пыль должен представить желательную иллюзию, когда порошок высыпан на подчиненное существо. Иллюзия продолжается 1d6+6 часов, если не рассеяна.

Типичный мешочек этого порошка содержит 1d10+10 щепоток вещества.

Порошок Исчезновения: Этот порошок выглядит точно так же как порошок проявления, и он типично хранится тем же самым способом и количеством. Все вещи, которых она касается, отражают и изгибают свет всех видов (инфракрасный и ультрафиолетовый включаются), и становятся невидимыми. Обычный взгляд не может видеть обсыпанные им существа или объекты, и при этом они не могут быть обнаружены любым обычным обнаружением или даже волшебными средствами. Даже заклинания обнаружения невидимок не работают. Порошок проявления, однако, показывает людей и проявляет вещи, сделанные невидимыми пылью исчезновения.

Невидимость, подаренная порошком продолжается 2d10 хода (1d10+10 если объект тщательно обсыпается). Нападение, во время такой невидимости возможно, всегда с неожиданностью, если противник будет не в состоянии обращать внимание на невидимый предмет и всегда в Армор Классе на 4 лучше, чем обычный (пока продолжается невидимость). В отличие от заклинания невидимости, порошок исчезновения остается эффективным даже после нападения.

Порошок Проявления: Этот прекрасный порошок является подобным любой другой пыли, если осторожная экспертиза не проводится. Она покажет, что это очень прекрасная, очень светлая, металлическая пыль. Единственная горстка этого вещества, бросаемая в воздух покроет все объекты, делая их видимыми, даже если они невидимы, в другой фазе, астральные или эфирные. Обратите внимание, что порошок также покажет зеркальные отражения и проектируемые образы для того, чем они являются, и это аналогично отрицает эффекты плащей смещения или эльфийских, и одежд смешивания. Эффект пыли продолжается 2d10 хода.

Порошок проявления типично хранится в маленьких шелковых мешочках или полых костяных трубах. Мешочек можно потрясти, чтобы охватить область радиусом 10 футов от пользователя. Труба может быть сделана в форме конуса, шириной 1 фут в начале, 15 футов в конце, и длиной 20 футов. От 5 до 50 контейнеров могут быть найдены в одном месте.

Порошок Чихания и Удушья: Этот прекрасный порошок, кажется, или порошком внешности, или порошком исчезновения. Однако при рассыпании, он заставляет всех, в пределах 20-футового радиуса, впадать в чихание и кашель. Те кого подвела инстинктивная защита против яда немедленно умирают; те, кто проходят их инстинктивную защиту, душатся в течении 5d4 раундов.

Портативное Отверстие: Портативное отверстие – это круг волшебной ткани, спряденный из паутины фазового паука, перемешанного с берегами эфира и лучами светил Астрального Плана. Когда полностью открыто, портативное отверстие 6 футов в диаметре, но оно может быть свернуто в карманный носовой платок. Когда оно положено на любую поверхность, оно создает отверстие в высшее измерение 10 футов глубиной. Это отверстие может закрываться изнутри или снаружи, просто захватывая грани волшебной ткани и складывая ее. Любым путем, вход исчезает, но все что внутри отверстия остается.

Единственный кислород в отверстии позволен созданием места, так что существа, требующие газа не могут оставаться внутри больше, чем на ход или около того, без того чтобы открыть место снова посредством волшебной ткани. Ткань не накапливает вес, даже если его отверстие заполнено (золотом, например). Каждое портативное отверстие открывается в его собственное специфическое неразмерное место. Если мешок удержания помещен в пределах портативного отверстия, трещина на Астральный План будет прорвана в месте и в мешке, и ткань высосана в пустоту и навсегда потеряна. Если портативное отверстие помещено в пределах мешка удержания, оно открывает врата на другой план, и отверстие, мешок и любые существа в пределах 10-футового радиуса затянуты на Астральный План, портативное отверстие и мешок удержания, разрушаются в процессе.

Пояс Гигантской Силы: Этот пояс выглядит подобным обычным поясам, но он пропитан очень мощной магией. Когда носится он увеличивает физическую силу владельца, давая ему Силу гиганта. (Однако, это не заставляет владельца вырасти до гигантского размера!) Чтобы определить, насколько сильным становится владелец и премии, которые он получает, бросаются процентные кубики и консультируются с таблицей ниже.

Полученная Сила не складывается с обычными или волшебными премиями Силы кроме как в комбинации с перчатками силы людоеда и волшебными боевыми молотами.

ПОЯС ГИГАНТСКОЙ СИЛЫ

D100	Эквивалент Гиганта	Оценка Сила	Премии To Hit	Повре-ждение	Открывание Двери*
01-30	Холмов	19	+3	+7	16 (8)
31-50	Каменный	20	+3	+8	17 (10)
51-70	Ледяной	21	+4	+9	17 (12)
71-85	Огненный	22	+4	+10	18 (14)
86-95	Облачный	23	+5	+11	18 (16)
96-00	Штормовой	24	+6	+12	19 (17)

* число в круглых скобках – число возможности вне 20, которая есть у персонажа, чтобы быть способным вынудить открыться запертые, заложенные, волшебно удержанные, или волшебно запертые двери. Только одна попытка может быть сделана на дверь; если она терпит неудачу, никакие дальнейшие попытки не могут быть сделаны.

Владелец пояса способен швырять камни и сгибать бруски, как будто он принял микстуру гигантской силы. Эти способности:

Тип	Способность Нести	Диапазон Камня	Базовое повреждение	Вес Камня*	Сгибание Брусков/ Подъем Ворот
Холмов	485	8 ярдов	1-6	140	50%
Каменный	535	16 ярдов	1-12	198	60%
Ледяной	635	10 ярдов	1-8	156	70%
Огненный	785	12 ярдов	1-8	170	80%
Облачный	935	14 ярдов	1-10	184	90%
Штормовой	1,235	16 ярдов	1-12	212	95%

* Приблизительный средний вес снаряда.

Пояс Женственности/Мужественности: Эта широкая кожаная полоса, кажется обычным поясом, но, если он застегнут на ком-то, пояс немедленно изменит пол владельца на противоположный. После этого он потеряет всю свою силу. Не имеется никакого действенного способа восстановить первоначальный пол персонажа, хотя имеется 50% шанс, что желание могло бы делать это, или мощная Сила может изменять ситуацию. Другими словами, требуется богоподобное существо, чтобы правильно и с уверенностью сделать это. Десять процентов этих поясов фактически удаляют пол носителя.

Пояс Карликовости: Этот пояс понижает счет Обаяния носящих его на 1 относительно не карликов и не их рода. Пояс дарит владельцу одну единицу Обаяния относительно халфлингов крепкого вид, а также относительно всех гномов. Карлики расценивают владельца, как будто он имеет Обаяние на две единицы выше, чем прежде. Пояс позволяет владельцу понимать, говорить, и читать на карликовом языке. Владелец также получает расовые выгоды от карликовости (то есть, +1 Конституция, премии инстинктивной защиты, основанные на полной Конституции, 60-футовое инфровидение, и обнаружение/определение приблизительной глубины подземелья как описано в Руководстве Игрока). Все премии и штрафы применяются только пока индивидуум фактически носит пояс. Выгоды типа дополнительных языков и боевых премий против гигантских противников никогда не применяются.

Пояс Многих Карманов: Этот широкий пояс, кажется обычным хорошо сделанным изделием. Однако, если его магия обнаружена, изделие излучит сильное Очарование наряду с более слабой аурой изменения.

Исследование покажет, что пояс имеет восемь маленьких карманов на внутренней передней поверхности. Фактически, в поясе имеется 64 волшебных кармана, семь других "позади" каждого из восьми очевидных. Каждый из этих карманов подобен миниатюрному мешку удержания, способному содержать до одного кубического фута материала, весящего целых 10 фунтов. Пояс отвечает на мысли владельца, обеспечивая полный карман (чтобы извлечь что-либо) или пустой (чтобы поместить что-либо) как желательно. Естественно, это изделие очень высоко ценится волшебниками, для того чтобы держать компоненты для заклинаний и делать их быстро доступными.

Руководство Отличного Здоровья: Покрытое металлом Руководство Отличного Здоровья, кажется тайной редкой, но не волшебной книгой. Если на него брошено заклинание обнаружения магии, руководство излучит магическую ауру. Любой персонаж, читающий работу (24 часа времени более чем 3-5 дней) будет знать, как увеличить, свою Конституцию на одну единицу, это вовлекает специальный диетический режим и дыхательные упражнения в течение одно месячного периода. Книга исчезает немедленно после завершения прочтения ее содержания.

Единица Конституции получена только после того, как предписанный режим исполняется. Через три месяца знание тайн отличного здоровья будет забыто. Знание не может быть ясно сформулировано или зарегистрировано читателем. Второй раз руководство не будет полезно для любого персонажа, и при этом больше чем один персонаж не будет способен извлечь выгоду из одной копии.

Руководство Быстроты Действий: Тяжелые листы и металлические застежки этой компиляции не будут отличать ее от других полуценных, неволшебных текстов. Эта работа содержит секретные формулы, которые позволяют одному читателю запомнить текст (три дня непрерывного изучения) и затем практиковать навыки, приведенные в нем.

Если эта практика искренне делается в течение одного месяца, персонаж получит одну единицу Ловкости. Руководство исчезнет немедленно после прочтения, но содержимое будет помниться в течение трех месяцев. Однако, читатель не будет способен ясно сформулировать или иначе делать запись информации, которую он запомнил. Только после того, как месяц проходит обучения, премия Ловкости получена. Дальнейшее прочтение подобного текста не будет добавлять Ловкости тому же самому персонажу.

Руководство Големов: Эта компиляция - трактат о строительстве и оживлении големов. Он содержит всю информацию и колдовство, необходимое, чтобы делать один из четырех видов големов.

Строительство и оживление голема требуют значительного количества времени и стоят также весьма немало. В течение процесса строительства/оживления, отдельный волшебник или жрец должен иметь под рукой руководство, чтобы учиться, и он не должен быть прерван. Тип найденного руководства, определен бросая 1d20 и консультируясь с таблицей ниже:

D20	Тип Голема	Время Строительства	Стоимость в GP
1-5	Глина (P)	1 месяц	65,000
6-17	Плоть (W)	2 месяца	50,000
18	Железо (W)	4 месяца	100,000
19-20	Камень (W)	3 месяца	80,000

Как только голем закончен, написанное исчезает, а книга сгорает. Когда пепел руководства высыпается на голема, фигура становится полностью ожившей.

Принимается, что пользователь руководства имеет 10-й или более высокий уровень. Для каждого уровня опыта до 10-го, имеется совокупный шанс 10%, что голем будет распадаться на части в пределах одного хода после завершения из-за несовершенного понимания процесса изготовления.

Если жрец читает работу для волшебников, он будет терять 10,000-60,000 единиц опыта. Волшебник, читающий жреческую работу будет терять один уровень опыта. Данжон Мастер должен решить заранее, для кого она предназначена. Любой другой класс персонажа будет переносить 6d6 хитпоинтов повреждения при открывании работы.

Руководство Искусного Владения Оружием: Это академическое руководство содержит опытные советы и инструкции относительно использования оружия, различных тактик нападения и способов защиты. Любой бард или файтер (но не паладин или рейнджер) который читает руководство и применяет описанные там навыки, в течение одного месяца, поднимается до середины следующего уровня. Книга исчезает после того, как ее прочитали, и знание о ее содержании будет забыто в пределах трех месяцев, так что нужно действовать разумно быстро.

Файтер не может ясно сформулировать то, чему он научился, и при этом это не может быть записано любым способом. Паладины и рейнджеры поймут работу, но не смогут извлекать выгоду из ее чтения. Жрецы и воры не смогут понять Руководство Искусного Владения Оружием. Если волшебник просмотрит несколько строк, он будет ошеломлен на 1d6 ходов и потеряет 10,000-60,000 единиц опыта. Персонаж может выносить пользу из чтения Руководства Искусного Владения Оружием только один раз.

Руководство Тайных Хищений: Это – руководство по воровству. Оно настолько эффективно, что любой вор или бард, который читает его и затем тратит один месяц, на закрепление навыков, получит достаточно единиц опыта, чтобы поместить его в середину следующего уровня. Текст исчезает после прочтения, но знания сохраняются в течение трех месяцев. Однако как и с другими волшебными текстами этого вида, знание не может быть записано или повторено другим. Любое дополнительное чтение подобного руководства не приносит персонажу никакой выгоды.

Файтеры и волшебники неспособны постигать работу. Жрецы, рейнджеры и паладины, читающие даже слово из этой книги, переносят 5d4 единиц повреждения, ошеломлены на такое же число раундов, и, если инстинктивная защита против заклинания не удается, они также теряют 5,000-20,000 единиц опыта. Кроме того, такие персонажи должны искупить этот поступок в пределах одного дня или терять одну единицу Мудрости.

Руководство Увеличения Силы: Эта работа подобна Руководству Отличного Здоровья, но его чтение и предписанный курс действий кончится добавлением одной единицы к Силе читателя.

Рюкзак Хеварда Удобный: Волшебный рюкзак этого вида кажется весьма обычным хорошо сделанным и долго используемым. Он имеет хорошо выделанную кожу, а ремни имеют бронзовые бляшки и застежки. По сторонам имеются два кармана, каждый из которых кажется достаточно большим, чтобы содержать около кварты материала, но каждый подобен мешку удержания и фактически будет содержать материал, равный двум кубическим футам в объеме или 20 фунтов в весе. Большая центральная часть рюкзака может содержать до восьми кубических футов или 80 фунтов материала. Рюкзак имеет даже большую силу: Когда владелец лезет в него за определенным изделием, то изделие всегда будет лежать сверху. Таким образом, никакое рытье и возня в нем не обязательно, чтобы найти то что содержит рюкзак. Также удобный рюкзак Хеварда дает +2 премию ко всем инстинктивным защитам, независимо от того что он содержит.

Свеча Призывания: Это специально благословленные тонкие свечи, посвящены пантеону богов одного из девяти жизненных правил. Типичная свеча самая обыкновенная, но если заклинание обнаружения брошено, она излучит магию. Также она исходит добром или злом, если это проверено.

Простое сжигание свечи производит благоприятную ауру для индивидуума, если жизненные ценности свечи соответствуют таковым персонажа. Если сожжено жрецом тех же самых жизненных ценностей, свеча временно увеличивает уровень жреца на 2, позволяя ему использовать дополнительные заклинания. Он может даже использовать заклинания, обычно ему недоступные, как будто он имеет более высокий уровень, но только, пока свеча продолжает гореть. Любое сжигание позволяет использование заклинания врат, призывая Силу жизненных ценностей свечи, но тонкая свеча немедленно использована в этом процессе.

Иначе, каждая свеча горит в течение четырех часов. Возможно не дать свече погаснуть, помещая ее в фонарь или иначе защищая, чтобы защитить ее от сквозняков и других вещей, которые могли бы ее затушить. Это не влияет на ее волшебные свойства.

Символ Пера Кваала: Символы Пера – это маленькие волшебные устройства разной формы, удовлетворяющие специальные потребности. Типы символов приведены ниже. Другие типы символов могут быть созданы если необходимо. Каждый символ годен к употреблению только один раз. Чтобы определить тип обнаруженного символа пера, консультируйтесь со следующей таблицей:

D20	Символ
1-4	Якорь
5-7	Птица
8-10	Вентилятор
11-13	Лодка Лебедь
14-18	Дерево
19-20	Кнут

Якорь: символ, полезный для того чтобы пришвартовывать судно в воде, и сделать его неподвижным до одного полного дня.

Птица: символ, который может использоваться, чтобы отбросить враждебных птиц, или как транспортное средство, равное року самого большого размера (продолжительность один день).

Вентилятор: символ, который создает огромный вращающийся вентилятор который может создавать сильный ветер в достаточно большой области, чтобы двигать один корабль. Этот ветер не складывается с существующим ветром по скорости, если уже имеется сильное давление ветра, устройство не может быть добавлено к нему, чтобы создать бурю. Однако он может использоваться против него, чтобы создать область относительных спокойных или меньших ветров (хотя это не будет затрагивать размер волны при шторме). Вентилятор может быть использован восемь часов в день. Он не будет функционировать на земле.

Лодка Лебедь: символ, который создает огромную подобную лебедю лодку, способную к плаванию на скорости 24, и вместимостью восемь лошадей и вещей, или 32 человека или любой эквивалентной комбинации (продолжительность один день).

Дерево: символ, который создает большой дуб (диаметр ствола 6-футов, высота 60-футов, диаметр кроны 40-футов).

Кнут: символ, который создает огромный кожаный кнут, появляющийся и используемый против любого противника (оружие +1, Сила Атаки файтера 9-го уровня, повреждение 1d6+1 единиц плюс инстинктивная защита против заклинания или противник связан на 1d6+1 раундов) в течение шести ходов. (См. Танцующий Меч).

Скарабей Безумия: Это изделие неотличимо от любого другого амулета, брошки или скарабея. Когда оно показано и слова команды говорятся, все другие существа в пределах 20-футового радиуса должны спастись против заклинания с -2 штрафом (и штраф -10% при любой магической сопротивляемости). Не спасшиеся полностью безумны в течении 1d4+8 раундов, неспособны использовать заклинания или логически мыслить (действует как заклинание замешательства без шанса действия в не смущенной манере). Скарабей имеет 1d8+8 зарядов.

Скарабей Гнева Врагов: Когда одно из этих устройств показано и произнесена команда, все интеллектуальные враждебные существа в пределах 40-футового радиуса должны успешно спастись против заклинания или стать разгневанными. Те, чьи инстинктивные защиты преуспевают, могут действовать как обычно; разгневанные же враги впадают в неистовую ярость и нападают на самое близкое существо, даже на своих собственных товарищей (+1 премия к Силе Атаки, +2 премия повреждения, -3 к их собственному Армор Классу).

Гнев продолжается 1d6+6, раундов, и в течение этого периода, разгневанные существа нападают непрерывно, без причины или страха, перемещаясь и нападая на другие самый близкие к ним существа, если предыдущие противники убиты. Скарабей этого типа содержит от 1d6+18 зарядов.

Скарабей Защиты: Это устройство кажется таким же как другие волшебные амулеты, камни и т.д. Однако он имеет слабую волшебную ауру, и если он держится в руках один раунд, на его поверхности покажется надпись, позволяющей держащему узнать, что это защитное устройство.

Владелец получает +1 премию ко всем инстинктивным защитам против заклинания. Если спасение обычно невозможно, он получает его при 20 шансе спасения, измененном любыми другими волшебными защитами, которые обычно дают премии инстинктивным защитам. Таким образом например, это устройство позволяет инстинктивную защиту против заклинания при 20 против нападений волшебного снаряда. Если цель также имеет +4 премию волшебного доспеха и +1 премию кольца защиты, любой бросок 15 или лучше указал бы, что снаряды не нанесли никакого повреждения.

Скарабей также может поглощать до 12 выпивающих уровни нападений (два счета утечек уровня как два поглощения), смертельные прикосновения, смертельные лучи или пальцы смерти. Однако, после поглощения 12 таких нападений скарабей рассыпается в порошок.

Один из 20 этих скарабеев будет проклятым изделием, давая владельцу -2 штраф к его инстинктивным защитам. Однако, один из пяти этих проклятых изделий станет +2 скарабеем, если проклятие удалено клериком 16-го уровня или выше. В этом случае, скарабей будет иметь поглотительную способность 24, а не 12.

Скарабей Защиты от Големов: Эта волшебная булавка позволяет своему владельцу обнаружить любого голема в пределах 60 футов, хотя он должен концентрироваться для его обнаружения. Кроме того, скарабей позволяет его владельцу сразиться с големом ручным или метательным оружием, как будто это был обычный монстр без специальной защиты. Каждый скарабей имеет этот эффект в отношении разных големов. Бросайте процентные кубики и консультируйтесь с таблицей ниже:

D100	Тип(ы) Голема	Ценность XP
01-30	Плоть	400
31-55	Глина	500
56-75	Камень	600
76-85	Железо	800
86-95	Плоть, Глина, Дерево	900
96-00	Любой голем	1,250

Скарабей Смерти: Эта маленькая булавка кажется любым из выгодных амулетов, брошек или скарабеев. Однако, если она держится в руках больше чем один раунд или помещена в мягкий контейнер (мешок, пакет и т.д.) в пределах 1 фута от теплого живого тела на один ход, она превращается в ужасного жука. Жук будет прорываться через любую кожу или ткань, и зарываться в тело жертвы, достигать сердца за один раунд и убивать ее. Затем он возвращается в форму скарабея. (Помещение скарабея в контейнер из твердого дерева, керамики, кости или металла предотвратит активацию монстра.)

Статуэтки Чудесных Сил: Имеются несколько видов статуэток чудесной силы. Каждая, кажется крошечной статуэткой животного в дюйм или более высокой. Когда статуэтка брошена и слово команды сказано, она становится живым животным нормального размера (кроме отмеченного ниже). Животное повинуется и служит владельцу.

Если статуэтка чудесной силы сломана или разрушена в форме статуэтки, она разрушена навсегда, вся магия потеряна, и она не имеет никакой силы. Если она убита в животной форме, статуэтка просто возвращается к статуэтке и может снова использоваться в более позднее время.

Когда статуэтка впервые найдена, процентные кубики бросаются и консультируются с таблицей ниже, чтобы определить тип животного которым становится статуэтка:

D100	Тип Статуэтки
01-15	Эбонитовая муха
16-30	Золотые львы (пара)
31-40	Козлы из слоновой кости (трио)
41-55	Мраморный слон
56-65	Обсидиановый конь
66-85	Ониксовая собака
86-00	Сова из серпентина

Эбонитовая Муха: По слову команды, эта маленькая вырезанная муха приходит в себя и вырастает до размера пони. Эбонитовая муха – Армор Класс 4, имеет 4+4 Hit Dice, и класс маневренности C. Она летает по норме передвижения 48 без наездника, 36 неся вес до 210 фунтов, и 24 неся вес от 211 до 350 фунтов. Изделие может использоваться максимум три раза в неделю, 12 часов в день. Когда 12 часов прошли, или когда говорятся слова команды, эбонитовая муха еще раз становится крошечной статуэткой.

Золотые Львы: Они входят в пару. Они станут обычными взрослыми самцами львами (5/6 Армор Класс, 5+2 Hit Dice, и обычные способы нападения). Если убиты в бою, львы не могут быть возвращены из формы статуэток в течение

одной полной недели; иначе, они могут использоваться однажды в день. Они увеличиваются и уменьшаются по слову команды.

Козлы из Слоновой Кости: Они входят в тройку. Каждый козел из трио выглядит слегка по другому, и каждый имеет свою функцию. Они:

Козел Путешествия: Эта статуэтка создает быстрого и выносливого скакуна Армор Класса 6, с 24 Хитпоинтами и 2 нападениями рогами по 1d8 каждый (как 4 Hit Dice монстр). Норма передвижения - 48 неся 280 фунтов или меньше. Движение уменьшено на 1 за каждые дополнительные 14 фунтов веса, который несут. Козел может путешествовать максимум один день каждую неделю - непрерывно или в любой комбинации периодов до 24 часов. В этой точке, или когда произнесено слово команды, он возвращается в маленькую форму на не меньше, чем на один день прежде, чем он сможет использоваться снова.

Боевой Козел: Когда слово команды произноситься, эта статуэтка становится огромным существом, больше чем бык, с острыми копытами (2d4+2/2d4+2), укусом (2d4), и парой злых рогов исключительного размера (2d6/2d6). Если он ураганно атакует, он может использовать только рога, но +6 повреждения добавлено к каждому попаданию в этом раунде (то есть, 8-18 хитпоинтов в повреждение в рог). Он - Армор Класса 0, имеет 96 хитпоинтов, и нападает как 16 Hit Dice монстр. Он может вызываться к жизни только однажды в месяц до 12 часов одновременно. Норма передвижения - 24.

Козел Ужаса: Когда призвана с надлежащим словом команды, эта статуэтка становится боевым скакуном, норма передвижения 36, Армор Класс 2, 48 хитпоинтов, и никакого нападения. Однако, наездник может использовать рога козла как оружие (один рог как копье +3 (рыцарское копье), другой как меч +6). Когда движется против противника, козел ужаса излучает ужас в радиусе 30 футов, и любой противник в этом радиусе должен бросить успешную инстинктивную защиту против заклинания или терять 50% силы и переносить по крайней мере -3 штраф в Силе Атаки, из-за слабости, вызванной ужасом. Когда все противники убиты, или по надлежащей команде, козел возвращается в форму статуэтки. Он может использоваться однажды каждые две недели.

После трех использований, каждый из козлов навсегда теряет волшебную силу.

Мраморный Слон: Это самая большая из статуэток, она размером примерно с человеческую руку. При произнесении слова команды, мраморный слон вырастет до размера и формы настоящего слона. Созданное из статуэтки животное, полностью послушно владельцу статуэтки, служа ему как грузовое животное, скакун или в бою. Тип полученного мраморного слона определен бросающимися процентными кубиками и консультацией с таблицей ниже:

D100	Тип Слона
01-09	Обычный Слон
91-00	Доисторический Слон

Детали каждого типа существа найдены в Собрании Монстров. Статуэтка может использоваться максимум 24 часа одновременно, четыре раза в месяц.

Обсидиановый Конь: Обсидиановый конь, кажется маленьким почти бесформенным черным камнем. Только пристальный осмотр покажет, что камень как-то неопределенно походит на некоторую форму четвероногого животного, и конечно, если использовано обнаружение магии, статуэтка излучит магию. После произнесения слова команды, бесформенный кусок обсидиана становится фантастическим скакуном. Обращайтесь с ним как с тяжелым боевым конем со следующими дополнительными способностями: полет (по обычной скорости движения), перемещение в эфире и астрале. Она позволит на себе ехать, но если наездник имеет добрые жизненные ценности, она имеет вероятность 10% в использование, чтобы перенести "владельца" к первому слою Серой Грязи и затем возвратиться в форму статуэтки. Статуэтка может использоваться максимум в течение 24-часового периода, однажды в неделю. Обратите внимание, что, когда обсидиановый конь становится астральным или эфирным, наездник и вещи также преобразуются. Таким образом, путешествие на другие планы может быть выполнено посредством этого изделия.

Ониксовая Собака: Когда произноситься слово команды, эта статуэтка изменяется в существо с теми же самыми свойствами как боевая собака, за исключением того, что она обеспечена Интеллектом 8-10, может говорить на общем языке, и имеет исключительные обонятельные и зрительные способности. Обонятельная сила позволяет ониксовой собаке почувствовать запах известного существа 100% времени, если след имеет давность один час или меньше, и -10% за каждый час после этого. Собака подчинена тому, что запутывает след: ложным следам, разрывам, воде, и маскирующими или блокирующими веществами или ароматами. Сила зрения позволяет ониксовой собаке использовать 90 футовое инфравидение, определяя скрытые (например в тенях) предметы 80% времени, обычно невидимые предметы 65% времени, и замечая астральные, эфирные, и фазовые предметы 50% времени. Для деталей, см. " Собака, Боевая " в Собрании монстров. Ониксовая собака может использоваться до шести непрерывных часов, однажды в неделю. Она повинуется только владельцу.

Сова из Серпентина: Сова из серпентина становится рогатой совой нормального размера (AC 7; движение 24; 2d2 хитпоинта; 1d2/1d2 единиц повреждения при нападении), если владелец так командует, или она может стать гигантской совой, если владелец этого хочет. В любом случае максимальная продолжительность трансформации – восемь часов. (Однако, после трех трансформаций в форму гигантской совы, статуэтка теряет все волшебные свойства.) форма нормального размера волшебной статуэтки перемещается с 95% тишиной, имеет инфровидение 90 футов, может видеть в обычной, наземной темноте, как будто на полном свету, и вдвое лучше человека. Слух настолько сильный что она может обнаружить мышь, передвигающуюся в 60 футах. Любой или кто угодно пробующий Передвигаться Бесшумно имеет его(ее) возможности уменьшенными на 50% против совы из серпентина в меньшей форме. Кроме того, сова может говорить с владельцем телепатическими средствами, сообщая ему все, что она видит и слышит в пределах ограничений интеллекта. Если превращается в гигантский размер, сова из серпентина - во всех отношениях то же самое как гигантская сова. Для информации см. "Сова, Гигантская" в Собрании Монстров. Как с большинством других статуэток чудесной силы, она полностью повинуется всем командам владельца.

Сфера Уничтожения: Сфера уничтожения – это шар абсолютной черноты, шар около 2 футов в диаметре. Сфера – это фактически отверстие в пустоту, в ткани пространства. Любая материя, которая входит в контакт со сферой, немедленно всосана в пустоту, исчезает, полностью разрушена – даже желание или подобная магия не имеют никакого эффекта!

Сфера уничтожения в основном статическая, находящаяся в некотором месте, как будто это обычное отверстие. Однако ее можно заставить перемещаться, умственным усилием. Мозговые волны индивидуума, концентрирующегося на ее перемещении сгибают ткань пространства, заставляя отверстие скользить. Диапазон управления - 40 футов первоначально, 10 футов/уровень, как только управление установлено. Основная норма передвижения - 10 футов в раунд, измененная как показано ниже.

Контроль Концентрации основан на Интеллекте и уровне, чем выше уровень, тем большая умственная сила и дисциплина. За каждую единицу Интеллекта более 12, волшебник добавляет 1%; за каждую единицу более 15, он добавляет

еще 3%. Другими словами, добавьте 1% за каждую единицу от 13 до 15, и дополнительно 3% за каждую единицу от 16 до 18, максимальная премия 12% при Интеллекте 18. Премия применяется к этой таблице:

Уровень Волшебника	Движение за Раунд	Вероятность Контроля/Раунд
До 5-го	8'	15%
6-7	9'	20%
8-9	10'	30%
10-11	11'	40%
12-13	12'	50%
14-15	13'	60%
16-17	14'	70%
18-20	15'	75%
21-й и выше	16'	80%

Любая попытка управлять сферой заставит ее двигаться, но если управление не установлено, сфера будет скользить к волшебнику, пытающемуся ее переместить. Сфера продолжит перемещаться в этом направлении 1d4 раундов и пока волшебник в пределах 30 футов после того.

Если два или больше волшебников соперничают за управление сферой уничтожения, тот кто имеет самый высокий процентный шанс, чтобы управлять сферой, проверен первым, затем следующий самый сильный и т.д. Шанс Управления уменьшен на 5% в персону, складываясь, когда два или больше волшебников концентрируются на сфере, даже если они сотрудничают. Если ни один не успешен, сфера будет скользить к самому сильному. Управление должно быть проверено каждый раунд.

Если заклинание врат брошено на сферу, имеется 50% шанс, что заклинание уничтожит ее, 35%, что заклинание не будет ничего делать, и 15%, что щель будет прорвана в пространственной ткани, и все в 180-футовом радиусе будет катапультировано на другой план или вселенную.

Если жезл отмены касается сферы, произойдет огромный взрыв, поскольку они отрицают друг друга. Все в пределах 60-футового радиуса получает 3d4x10 единиц повреждения.

См. также талисман сферы, ниже.

Талисман Верности: Не имеется никаких средств, чтобы определить то, какую функцию это устройство исполняет, пока оно не надето. Владелец талисмана верности будет знать любое действие или изделие, которое неблагоприятно затронет его жизненные ценности и простоящие его божеству. Он приобретает эту информацию до выполнения действия или связи с этим изделием, если требуется некоторый момент, чтобы рассмотреть действие. Обычно этот талисман должен носится жрецом.

Талисман Долгих Лет: Это устройство замедляет процесс старения на одну четверть пока жрец его носит. Сокращение применяется даже к волшебному старению. Таким образом, если жрец надевает талисман в возрасте 20 лет, он будет стареть на девять месяцев по прошествии 12 месяцев; через 12 хронологических лет, он будет стареть только на девять лет, и ему будет 29 (физически), а не 32. Одно из 20 этих устройств проклято, и работает наоборот.

Талисман Зага: Талисман этого вида является точно таким же как камень управления земными элементалами. Его свойства, однако, совершенно другие и зависят от Обаяния, держащего талисман индивидуума. Всякий раз, когда персонаж касается талисмана Зага, делается проверка реакции, как будто индивидуум встречает другое существо.

- Если результат враждебная реакция, устройство будет действовать как камень веса, при отказе от него или разрушении, это кончается только 5d6 единицами повреждения и исчезновением талисмана.
- Если результат нейтральная реакция, талисман останется с персонажем на 5d6 часов, или пока его желание не использовано, что бы ни происходит первым, и затем он исчезнет.
- Если получена дружественная реакция, персонаж найдет невозможным быть избавленным от талисмана на такое количество месяцев, сколько он имеет единиц Обаяния.

Устройство предоставит одно желание на каждые шесть единиц Обаяния персонажа. Он также будет становиться теплым и пульсировать всякий раз, когда его владелец находиться в пределах 20 футов от механической или волшебной ловушки. (Если талисман не держится в руках или на теле, его предупреждение высокой температуры, и пульсирование не будут иметь никакой пользы.)

Независимо от того какой результат реакции получен, когда его период времени истекает, талисман исчезнет. Но алмаз стоимостью в 10,000 gp останется на его месте.

Талисман Окончательного Зла: Это устройство точно походит на талисман чистого добра и это точная его противоположность во всех отношениях. Он имеет шесть зарядов.

Талисман Привлечения Чудовищ: Когда он обертывается вокруг руки, он кажется выгодным устройством, но фактически он привлекает внимание сверхестественных существ точно противоположных жизненных ценностей, носящего его жреца. Это кончается тем, что жреца мучают мощные и враждебные существа, всякий раз когда он находится в области, где такие существа живут или могут появляться. Если жрец имеет 10-й или более высокий уровень, внимание наиболее мощного врага его божества будет привлечено, заставляя непосредственно его самого вмешаться. Однажды надетый, Талисман Привлечения Чудовищ не может быть удален без заклинания желания, а затем поиск должен быть выполнен, чтобы восстановить жреца в его жизненных ценностях.

Талисман Сферы: Это маленькая адамантитовая петля и ручка, которая будет бесполезна не волшебникам. Персонажи любого другого класса, дотрагивающиеся до талисмана этого вида будут переносить 5d6 единиц повреждения. Когда он держится волшебником, концентрирующимся на управлении сферой уничтожения, талисман сферы удваивает процент премии Интеллекта для управления (то есть, 2% в единицу Интеллекта от 13 до 15, 6% в единицу Интеллекта от 16 до 18).

После этого, если управление установлено владельцем талисмана, он нуждается в проверке на непрерывный контроль только каждый второй раунд. Если управление не установлено, сфера будет двигаться к волшебнику на максимальной скорости (16 футов/раунд). Обратите внимание, что палочка отрицания не будет иметь никакого эффекта на сферу уничтожения, но если палочка направлена на талисман, это будет отрицать его силу управления, пока палочка на него направлена.

Талисман Чистого Добра: Высокий жрец, который обладает этим изделием, может заставлять огненную трещину открыться под ногами злого жреца. Предназначенная жертва будет съедена навсегда и послана к центру земли. Владелец талисмана должен быть добр, и если он не исключительно чист в мыслях и делах, злой жрец получит инстинктивную защиту против смерти.

Талисман чистого добра имеет семь зарядов. Он не может перезаряжаться. Если нейтральный жрец касается одного из этих магических камней, он будет переносить 7d4 единиц повреждения. Если злой жрец касается его он будет переносить 12d4 единиц повреждения. Не жрецы не будут затронуты устройством.

Том Лидерства и Влияния: Эта переплетенная в кожу и латунь книга является подобной тому ясной мысли, но после завершения чтения и практики, что приведена там, Обаяние, увеличено на одну единицу.

Том Понимания: Идентичная тому ясной мысли, эта работа увеличивает Мудрость на одну единицу.

Том Ясности Мыслей: Работа этой природы неотличима от любой обычной книги. Любой персонаж, который читает том ясной мысли, будет способен практиковать умственные упражнения, которые увеличат его Интеллект на одну единицу. Чтение работы этой природы требует 48 часов за шесть дней, и немедленно после этого книга исчезает.

Читатель должен начать программу концентрации и умственной дисциплины в пределах одной недели после прочтения тома. После месяца таких упражнений, Интеллект увеличивается. Знание, полученное от чтения работы никогда не может быть зарегистрировано или ясно сформулировано. Любое дальнейшее прочтение тома ясной мысли не будет иметь никакой выгоды для персонажа.

Трубы Боли: Они кажутся такими же как и любые другие обычные или волшебные наборы труб и ничего не показывает их истинную природу. Когда на них играет персонаж, опытный в музыке, трубы создают чудесную мелодию, превосходящую любой когда-либо слышанный звук. Все в пределах 30 футов, включая трубача, должны спастись против заклинаний или быть очарованными звуком. Пока трубы играют, никто не нападет и не будет делать попытку никакого действия, если он затронут.

Как только игра заканчивается, все затронутые существа, будут поражены интенсивной болью даже при очень тихом шуме, причиняющем 1d4 единиц повреждения в раунд. Эта боль будет длиться 2d4 раунда. После этого, даже небольшой шум заставит жертву вздрогнуть, уменьшая нападение и инстинктивную защиту персонажа на -2. Эффект может быть отменен только заклинанием забыть или снятием проклятия.

Трубы Запугивания: Это волшебное изделие, кажется, маленьким набором пан труб. Если проверено, они излучают слабую магию. Когда на нем играет, искусная в музыке персона, трубы создают жуткую, очаровывающую мелодию. Слушатель будет думать, что источник музыки где-нибудь в пределах 30 футов от музыканта. Слышащие мелодию и не знающие трубача должны делать инстинктивную защиту против заклинания. Те, кто терпят неудачу, станут возбужденными и испуганными. Все нравственные проверки сделаны с -2 штрафом, и слушатели переносят -1 штраф во всех бросках на неожиданность.

Трубы Звуков: Когда на них играет, опытный в музыке персонаж, эти трубы могут использоваться, чтобы создать самые разнообразные звуки. Слушателю источник звука, будет казаться, где-нибудь в пределах 60 футов от трубача. Возможные звуки, которые могут быть созданы: свист ветра, смех, свист, трели птицы, стенание, шаги, крик, бормотание голосов, крики, текущая вода или скрип. (Примечание: Данжон Мастер может управлять этим, и другие подобные звуки возможны.)

Трубы Коллекторов: Эти деревянные трубы кажутся обычными, но если владелец исполняет надлежащую мелодию, он может привлекать 10-60 (1d6x10) гигантских крыс (80%) или 30-180 (3d6x10) обычных крыс (20%), если или они в пределах 400 футов. Для каждого 50-футового расстояния на которое крысы должны путешествовать, будет иметься задержка на один раунд. Трубач должен продолжить играть, пока крысы не появляются, и когда они делают это, есть 95%, вероятность что они будут повиноваться трубачу, пока он продолжает играть. Если по любой причине трубач прекращает играть, вызванные крысы немедленно уйдут. Если они вызываются снова, есть 70% вероятность что они прибудут и будут повиноваться, и 30% вероятность что они бросятся на трубача.

Если крысы находятся под управлением существа типа вампира, шанс управления трубача 30% в раунд игры. Как только управление принято, имеется 70% шанс его поддержания, если другое существо активно стремится подтвердить свое управление.

Универсальный Клей: Это бледное янтарное вещество густое и вязкое. Из-за его специфических свойств, оно может содержаться только в пределах фляги, покрытой маслом скользкости, и каждый раз когда его для склеивания льют из фляги, новое применение масла скользкости нужно использовать на фляге в пределах одного раунда, чтобы предотвратить оставшийся клей от склеивания сторон контейнера.

Одна унция клея покроет приблизительно один квадратный фут поверхности, склеивая фактически любые два вещества вместе. Клей требует один полный раунд, чтобы схватится; если объекты разделят прежде, чем это время протекло, то применение клея будет терять свои свойства и ничего не стоящее. Если клею позволяют схватиться, то попытка отделить два склеенных объекта кончится только разрыванием одного или другого кроме случая, когда масло эфирности или универсальный растворитель применяется ко шву – универсальный клей распущен только этими жидкостями. Типичный контейнер вещества содержит 1d10 унций клея.

Универсальный Растворитель: Эта странная и волшебная жидкость, кажется некоторым видом незначительного масла или микстуры. После первой экспертизы, оно кажется, имеет свойства, и масла скользкости, и микстуры заблуждения. Однако, если оно применяется к любой форме вязкого или липкого материала, оно немедленно растворит его. Таким образом, например, эффект универсального клея будет немедленно отменен этой жидкостью, как и любая другая форма цемента или клея. Область применения этой жидкости - один кубический фут в унцию, и типичный контейнер содержит 27 унций.

Если жидкость тщательно дистиллирована до трети ее первоначального объема, каждая унция растворила бы один кубический фут органического или неорганического материала, также как если бы использовалось заклинание дезинтеграции. Чтобы найти, затронута ли цель этим концентрированным веществом, требуется обычная Сила Атаки, и жертва имеет право на инстинктивную защиту против заклинания. Неодушевленные объекты автоматически затронуты этим веществом, хотя, если они волшебны, применяется инстинктивная защита против дезинтеграции.

Фляга, Железная: Эти специальные контейнеры типично инкрустируются с рунами серебра и закрываются бронзовой пробкой, несущей набор печатей с символами, охранными рисунками, и специальными символами. Когда пользователь говорит команду, он может вынуждать любое существо из другого плана залезть в контейнер, если существо подводит его инстинктивная защита против заклинания - после того, как магическая сопротивляемость, если таковая вообще имеется, проверена. Диапазон - 60 футов. Только одно существо одновременно может содержаться таким образом. Открывание пробки освобождает захваченное существо.

Если индивидуум, освобождающий захваченное существо знает слово команды, существо может быть вынуждено служить один ход (или исполнять небольшую службу, которая занимает до одного часа). Если освобождено без знания команды, бросайте кубики на реакцию существа. Любая попытка помещать то же самое существо во флягу второй раз позволяет ему +2 на его инстинктивной защите и делает его очень сердитым и полностью враждебным. Обнаруженная бутылка могла бы содержать:

D100	Содержимое	D100	Содержимое
01-50	Пустая	77-86	Невидимый призрак
51-54	Элементал Воздуха	87-89	Ракшас
55-65	Джин	90-93	Саламандр
66-69	Элементал Земли	94-97	Водный элементал
70-72	Ифрит	98-99	Ходок Ветра
73-76	Огненный элементал	00	Xorn

Фляга Проклятая: Это изделие напоминает обычную мензурку, бутылку, контейнер, графин, флягу или кувшин. Она имеет волшебные свойства, но обнаружение не будет показывать природу проклятой фляги. Она может содержать жидкость, или она может испускать дым. Когда фляга впервые открыта, проклятие некоторого вида будет наложено на персону или людей находящихся поблизости. После этого, она безопасна. Тип проклятия - до Данжон Мастера. Предложения включают инвертирование заклинания благословения жреца. Типичные проклятия, найденные на свитках также рекомендуются для использования. Или возможно монстр мог бы появляться и нападать на всех существ в прямой видимости.

Хрустальный Шар: Это - наиболее обычная форма подобного магическому кристаллу устройства: кристаллическая сфера приблизительно 6 дюймов в диаметре. Волшебник может использовать устройство, чтобы видеть фактически на любом расстоянии или даже другие планы существования. Пользователь хрустального шара должен знать рассматриваемую жертву. Знание может быть от персонального знакомства, владения персональной вещью, сходство объекта, или накопленной информации. Знание, скорее чем расстояние, является ключом к тому, насколько успешным будет определение местонахождения:

Жертва	Шанс Определения*
Лично известная	100%
Лично известная слегка	85%
Изображение	50%
Вещь во владении	50%
Предмет одежды во владении	25%
Хорошо информированный	25%
Слегка информированный	20%
На другом плане	-25%

*Если не замаскирован магией.

Шанс определения также диктует, как долго и как часто волшебник будет способен наблюдать жертву.

Шанс	Наблюдение	
Определения*	Период	Частота
100% или больше	1 час	3 раза/день
99% к 90%	30 минут	3 раза/день
89% к 75%	30 минут	2 раза/день
74% к 50%	30 минут	1 раз/день
49% к 25%	15 минут	1 раз/день
24% или меньше	10 минут	1 раз/день

* Если не замаскировано магией.

Наблюдение дольше отмеченных периодов или частот вынудит волшебника бросать инстинктивную защиту против заклинания каждый раунд. Неудавшаяся инстинктивная защита навсегда понижает Интеллект персонажа на одну единицу и вводит его в безумие пока не излечено.

Некоторые заклинания, брошенные на пользователя хрустального шара, могут улучшать его возможности успешного использования устройства. Это – Понимание Языков, Читать Магию, Инфровидение и Языки. Два заклинания обнаружения магии и обнаружения зла/добра – могут быть брошены через хрустальный шар. Шанс успеха 5% за каждый уровень опыта волшебника.

Некоторые хрустальные шары имеют дополнительные свойства. Эти заклинания работают на 10-ом уровне. Чтобы определить, имеет ли хрустальный шар дополнительные свойства, бросайте процентные кубики и консультируйтесь с таблицей ниже:

D100	Дополнительная Сила
01-50	хрустальный шар
51-75	хрустальный шар с яснослышанием
76-90	хрустальный шар с ESP
91-00	хрустальный шар с телепатией*

* Только Связь.

Только существа с Интеллектом 12 или лучше имеют шанс заметить, что они являются жертвами волшебного

наблюдения. Базовый шанс определен классом.

Файтер	2%
Паладин	6%
Рейнджер	4%
Бард	3%
Вор	6%
Заклинатель	8%

За каждую единицу Интеллекта более 12, существо имеет дополнительный арифметически возрастающий совокупный шанс, начинающийся с 1% (то есть, 1% при Интеллекте 13, 3% при 14, 6% при 15, 10% при 16, 15% при 17, 21% при Интеллекте 18, и так далее). Эти существа также имеют совокупный шанс 1% за каждый уровень опыта или Hit Dice обнаружения волшебного наблюдения. Обращайтесь с монстрами как с группой, из которой они делают инстинктивные защиты. Проверяйте каждый раунд волшебного наблюдения, и если процент равен или меньше, жертва узнает о том, что за ней наблюдают.

Рассеивание магии заставит хрустальный шар прекратить функционировать в течение одного дня. Различные защиты против наблюдения с помощью хрустального шара просто оставят устройство туманным и нефункционирующим.

Вы можете позволять другие подобные магическому кристаллу устройства для клериков и бассейны воды друидов, и зеркала. Их функции такие же как и у обычных хрустальных шаров.

Хрустальный Шар, Гипнотический: Это проклятое изделие неотличимо от обычного хрустального шара, и оно излучает магию, но не злую, если это обнаружено. Любой волшебник, пытающийся его использовать станет загипнотизированным, и телепатическое предложение будет внедрено в его разум.

Пользователь устройства будет полагать, что желательный объект рассматривался, но фактически он был частично под влиянием мощного волшебника, лича или даже некоторой Силы из другого плана. Каждое дальнейшее использование все больше приводит жертву хрустального шара под влияние существа, или как слуги или как инструмента. Данжон Мастер решает, делать ли это постепенным или внезапным делом согласно среде и обстоятельствам, специфическим для обнаружения хрустального шара гипноза и героя(ев), имеющего его.

Шар Водяной Смерти: Это устройство выглядит точно так же как шар, управляющий водными элементалами, до цвета, вида, волшебного свечения и т.д. Однако когда он заполнен водой, волшебник должен успешно спастись против заклинания или быть уменьшен до размера маленького муравья и погружен в центр шара. Если в шар наливают соленую воду, инстинктивная защита переносит -2 штраф.

Жертва будет тонуть за 1d6+2 раунда, если магия не используется, чтобы ее спасти, поскольку она не может быть физически удалена из шара водяной смерти кроме как волшебными средствами: рост животных, увеличение или желание – это единственные заклинания, которые освободят жертву и восстановят ее до нормального размера; микстура роста вылитая в воду, будет иметь тот же самый эффект; микстура приятной воды предоставит жертве другую инстинктивную защиту (то есть, шанс, что магия проклятого шара сработает только кратко). Если жертва тонет, смерть постоянна, никакое воскрешение не возможно, и даже желание не будет работать.

Шар, Управляющий Водными Элементалами: Этот большой контейнер обычно сделан из голубого или зеленого полудрагоценного камня (например малахит или ляпис-лазурь, а иногда нефрит). Он приблизительно диаметром один фут, половина его пустая, и довольно хрупкая. Когда шар заполнен пресной или соленой водой, и некоторые слова говорятся, водный элементал 12 Hit Dice будет появляться. Слова вызывания требуют один раунд для произнесения.

Обратите внимание, что если используется вода соленая, элементал будет более сильный (+2 в Hit Die, максимум 8 hp в кубик). Информация относительно водных элементалов может быть найдена в Описании Монстров. (См. также шар водяной смерти ниже.)

Шлем Блеска: Когда он обнаружен, шлем блеска кажется совершенно обычным куском доспеха для защиты головы: шлем, плетенка, койф и т.д. из железа или стали. Когда носится, он функционирует только при произнесении специального слова команды. Тогда это сделано, истинная природа шлема видима для всех. Шлем – это доспех +2 ценности. Он имеет бриллиантовую, серебряную и полированную сталь, с вделанными в него магическими: 10 алмазами, 20 рубинами, 30 огненными опалами и 40 опалами большого размера, которые имеют разные свойства, как объяснено ниже. Когда яркий свет падает на шлем, он будет сверкать и посылать отраженные лучи во всех направлениях от его драгоценных камней. Функции драгоценных камней:

Алмаз	Призматический конус (как заклинание волшебника 7-го уровня
Рубин	Огненная стена (как заклинание священника 5-го уровня)
Огненный Опал	Огненный Шар (как заклинание волшебника 3-го уровня)
Опал	Свет (как заклинание священника 1-го уровня)

Каждый драгоценный камень может исполнять его подобную заклинаниям силу только однажды. Шлем может использоваться однажды в раунд. Уровень заклинания удвоен, чтобы получить уровень, на котором заклинание было брошено относительно диапазона, продолжительности, и подобных соображений. Пока все его драгоценные камни не израсходованы, шлем блеска также имеет следующие волшебные свойства когда он активизирован.

1. Он пылает размытым светом, когда нежить в пределах 30 футов. Этот свет причиняет боль и 1d6 единиц повреждения всем подобным существам, кроме скелетов и зомби.
2. Владелец может приказать любому мечу, которым он владеет, стать мечом пламени. Это - в дополнение к любым другим специальным свойствам, которые он может иметь. Чтобы это свойство вступило в силу требуется один раунд.
3. Владелец защищен, как будто он носит кольцо сопротивляемости огню с удвоенной силой, но эта защита не может быть увеличена дальнейшими волшебными средствами.

Как только все его драгоценные камни потеряли свою магию, шлем теряет все свои свойства. Драгоценные камни рассыпаются в пыль, когда это происходит. Удаление драгоценного камня уничтожает драгоценный камень. Они не могут перезаряжаться.

Если носящее шлем существо, атаковано волшебным огнем и будет не в состоянии спасаться против волшебного огня, оно должно делать попытку другой инстинктивной защиты для шлема без волшебных премий. Если она неудачна, остающиеся на шлеме драгоценные камни, перегружаются и взрываются, причиняя владельцу все накопленные эффекты, которые они обычно имели бы.

Шлем Знания Языков и Чтения Магии: Появляясь как обычный шлем, шлем знания языков и чтения магии позволяет его владельцу понять 90% странных языков и письма и 80% волшебного письма. (Обратите внимание, что эти процентные числа говорят о том что: или все или ничего из разговора/письма или надписи понятно. Понимание не обязательно подразумевает использование заклинания.) Это устройство равно обычному шлему типа, сопровождающего 5 Армор Класс.

Шлем Подводного Действия: Когда этот шлем рассматривается, он неотличим от обычного шлема. Однако, обнаружение показывает, что он волшебный, и владелец способен видеть и дышать под водой. Визуальные свойства шлема активизированы, когда маленькие линзы выдвигаются из устройства с обеих сторон. Они позволяют владельцу видеть в пять раз дальше обычной человеческой видимости, которые позволяет вода и световые условия. (Обратите внимание, что сорняки, преграды и т.п. блокируют видимость как обычно.) Если слова команды говорятся, то шлем подводного действия создает шар воздуха вокруг головы владельца, и поддерживает его, пока слова команды не говорятся снова. Таким образом, владелец может свободно дышать.

Шлем Противоположных Жизненных Ценностей: Эта металлическая шляпа напоминает типичный шлем. Если его магия обнаружена то, он излучает магию неопределенного вида. Однако после того, как он помещен на голову, его проклятие немедленно вступает в силу, и жизненные ценности владельца радикально изменяются - добро к злу, нейтральность к некоторому абсолютному обязательству (LE, LG, CE, CG) так радикально отличные от прежних жизненных ценностей насколько возможно. Изменение в жизненных ценностях умственно и, когда оно произведено, оно желается, измененным магией индивидуумом.

Только желание может восстановить прежние жизненные ценности, и затронутый индивидуум не будет делать никакой попытки возвратиться к прежним жизненным ценностям. Если паладин заинтересован в этом, он должен подвергнуться специальному квесту и искупать это, если проклятие должно быть стерто. Обратите внимание, что, как только шлем противоположных жизненных ценностей приведен в действие, он теряет все свои волшебные свойства.

Шлем Телепатии: Этот крепкий металлический шлем, кажется обычной частью головного убора, хотя он излучает магию, если она обнаружена. Владелец шлема телепатии способен определить мысли существ в пределах 60-футового диапазона. На эту силу имеются два ограничения: владелец должен знать язык, используемый этими существами (расовый язык будет использоваться в мыслях вместо общего языка, общий язык вместо языков жизненных ценностей); и не может иметься больше 3 футов твердого камня, 3 дюймов железа, или любое твердое защитное покрытие из свинца или золота между владельцем и существами.

Мысль приобретает направление. Сознательное усилие должно быть сделано, чтобы прочитать мысли. Владелец может говорить с любым существом в пределах диапазона, если имеется взаимно известная речь, или могут быть переданы только эмоции (сочувствие) так, чтобы существо получило эмоциональное сообщение от владельца.

Если владелец шлема хочет внедрить предложение (см. заклинание волшебника 3-го уровня этого названия в Руководстве Игрока), он может пытаться это сделать таким образом что: существо, получающее предложение получает инстинктивную защиту против заклинания с -1 штрафом за каждые два единицы Интеллекта ниже, чем у телепата, но с +1 премией за каждую единицу Интеллекта выше чем у владельца шлема. Если Интеллект равный, никакой модификации не делается, когда инстинктивная защита брошена.

Шлем Телепортации: Это обычный шлем, который излучает волшебную ауру, если она обнаружена. Любой персонаж, носящий это устройство может телепортироваться однажды в день, точно, как будто он "волшебник", место назначения должно быть известно, и риск имеется. Если владелец - волшебник, то он может использовать все свойства шлема: владелец может запоминать заклинание телепортации, и использовать шлем, чтобы освежить свою память, так что он может повторить заклинание до трех раз на объекты или персонажей и все еще будет способен лично телепортироваться посредством шлема. Пока волшебник сохраняет не использованное заклинание телепортации, он может лично телепортироваться до шести раз прежде, чем память о заклинании потеряна, и даже тогда использование шлема остается, как отмечено выше для всех персонажей.

Шлепанцы Паучьего Лазания: Эти ботинки кажутся незамечательными, хотя они имеют слабую ауру волшебства изменения, если она обнаружена. Когда они носятся, пара этих шлепанцев позволяет индивидууму двигаться по 60-футовой норме по вертикальным поверхностям или даже вверх тормашками по потолку, с руками, свободными делать что-либо по желанию владельца. Чрезвычайно скользкий лед, смазанные или жирные поверхности – делают эти шлепанцы бесполезными.

Шляпа Глупости: Эта шляпа неотличима от любой другой волшебной шляпы, даже когда очень тщательно исследуется волшебными средствами. Ее свойства могут быть определены, только помещая ее на голову. Конечно, когда она на голове, владелец будет полагать, что шляпа – это выгодное изделие, поскольку он будет разбит глупостью. Интеллект понижен до 7, или -1, если владелец обычно имеет 7 или более низкий Интеллект. Владелец будет желать иметь шляпу на себе всегда, когда он занят в любой деятельности, которая требует размышления, использования заклинания и т.д. Без выгоды заклинания снятия проклятия или подобной магии, владелец никогда не будет освобожден от магии шляпы. Если он освобожден, то Интеллект владельца возвращается его обычному уровню.

Шляпа Маскировки: Эта обычная шляпа содержит мощное Очарование, которое позволяет его владельцу изменять свою внешность следующим образом:

- Рост: +/-25% от фактического роста
- Вес: +/-50% от фактического веса
- Пол: Мужчина или женщина
- Волосы: Любой цвет
- Глаза: Любой цвет
- Цвет лица: Любой цвет
- Лицевые особенности: высоко изменчивые

Таким образом, владелец мог бы появляться как миловидная женщина, полуорк, или возможно даже гном. Если шляпа удалена, маскировка немедленно рассеяна. Головной убор может использоваться много раз. Обратите внимание, что и шляпа может быть изменена (как часть маскировки) чтобы появиться как гребенка, лента, обруч, кепка, койф, капюшон, шлем и т.д.

Энциклопедия Выгодного Колдовства: Эта мистическая книга содержит много тайного знания для волшебников нейтральных, хаотично нейтральных, и законно нейтральных жизненных ценностей. Если персонаж этого класса и жизненных ценностей тратит полную неделю на уединенное и безмятежное обдумывание ее содержания, он получает достаточно единиц опыта, чтобы размещать его точно в середину следующего уровня. Когда это происходит, энциклопедия полностью исчезает и персонаж никогда не сможет снова извлечь выгоду из чтения такой работы.

Любой не нейтральный волшебник, читающий хотя бы одну строчку из энциклопедии переносит 5d4 единиц повреждения, падает без сознания на такое же число ходов, и должен искать жреца, чтобы искупать и восстановить способность прогрессировать в опыте (до выполнения этого, он не получает никакого дальнейшего опыта).

Любой не волшебник, просматривающий эту работу должен бросить инстинктивную защиту против заклинания, чтобы избежать безумия. Становящиеся безумными персонажи, могут быть излечены только снятием проклятия и отдыхом в течении 1 месяца или при наличии жреческого лечения.

Энциклопедия Невыразимого Проклятия: Эта работа полностью подобна Энциклопедии Выгодного Колдовства за исключением того, что она приносит пользу злым волшебникам. Незлые персонажи этого класса теряют один уровень опыта просто смотря внутрь его бронзовых обложек, в дополнение к другим больным эффектам просматривания всего лишь одной строчки его содержания.

Энциклопедия Серебряной Магии: Этот мистический текст - инвертирование энциклопедии невыразимого проклятия. Она очень выгодна для добрых волшебников, и губительна для недобрых. Подобно всем волшебным работам этого вида, она исчезает после одной недели изучения, и персонаж, получивший от нее пользу никогда не сможет сделать этого снова.

Доспехи и Щиты

В этой секции, вы найдете описание некоторых специальных видов доспехов и щитов. Однако перед добавлением их к вашей кампании, убедитесь, что вы полностью знакомы с системой градации доспехов:

За каждую +1 премию к доспеху, независимо от его типа, Армор Класс владельца перемещается вниз (АС 2... к 1... к 0, -1, -2 и так далее). Обычный щит улучшает Армор Класс на один. Волшебный щит улучшает Армор Класс подобно волшебному доспеху до -1, -2, и т.д. Однако обратите внимание, что Армор Класс никогда не может быть улучшен более -10.

Таким образом, кольчуга +1 - подобна обычной кольчуге (АС 5), но одной категорией лучше (АС 4). Щит +1 равен Армор Классу 8 на две единицы лучше, чем доспех (+1 для самого щита, и +1 за волшебную премию щита).

При добавлении волшебного доспеха к игре, учтите проблемы размера: 65% всего доспеха (кроме эльфийской кольчуги) - человеческого размера, и 20% - сделано на эльфа, 10% - сделано на карлика, и лишь 5% сделано на гнома или халфлинга. (Калибровка Эльфийской кольчуги определена, приведенной ниже таблицей.)

Специальные доспехи и щиты описаны ниже:

Доспехи Незаметные: Они кажутся обычным комплектом волшебных доспехов (определите тип и АС модификатор как обычно, игнорируя отрицательные результаты). Однако, по команде (слово команды может быть назначено, если желает Данжон Мастер), доспех изменяет форму и вид, принимая вид обычного набора одежды. Доспех сохраняет все свои свойства (включая вес), когда он замаскирован. В этом случае, только заклинание истинного наблюдения покажет истинную природу доспеха.

Доспехи Управления: Эти отлично сработанные латы, излучают мощную ауру магии. Когда они носятся, они дарят своему владельцу, ауру достоинства и командования. С владельцем обращаются, как будто он имеет Обаяние 18 для всех реакций столкновения. Дружественные отряды в пределах 360 футов от него увеличивают свою мораль на +2. Во всем остальном, доспех функционирует как латы +1. Так как эффект возникает в большей части от внешности доспеха, владелец не может скрываться или скрывать себя любым способом, и все еще иметь этот эффект.

Доспехи Притягивающие Снаряды: Эти доспехи, кажутся обычным комплектом волшебных доспехов (определите тип и модификатор как обычно). Однако, этот доспех проклят, и фактически привлекает снаряды к своему владельцу. Владелец в два или три раза, более вероятный, чем обычно, чтобы быть выбранным как случайная цель для снарядов. В случаях, где каждая персона – цель большого числа снарядов (наиболее часто в больших сражениях), владелец будет иметь большее число, выпущенных в него снарядов. Кроме того, волшебная защита доспеха будет терпеть неудачу когда она рассчитана для метательных атак. Истинная природа доспеха не будет показывать себя, пока персонаж не попадет в серьезную переделку, простые эксперименты (бросание камней и т.д.) не будет этого показывать.

Доспехи Гнева: По виду эти доспехи идентичны доспехам управления и функционируют как комплект лат +1. Однако, когда они носятся, то доспех заставляет персонаж перенести -3 штраф во всех проверках столкновения. Все дружественные отряды в пределах 360 футов понижают свою мораль на -2. Эффект не заметен для владельца (то есть, персонажи не будут немедленно замечать, что надевание доспеха – это причина их проблем).

Эльфийская Кольчуга: Это, столь прекрасный и легкий, волшебный доспех что он может носиться под обычной одеждой без того, чтобы показать свое присутствие. Его легкость и гибкость позволяют его использовать, даже бардам и ворам с небольшими ограничениями (см. Главу 3 в PHB). Эльфийские файтер/маги использует его без ограничения. Однако, он редко подходит размеру любому другому, кроме эльфа или полуэльфа. Бросайте процентные кубики и консультируйтесь со следующей таблицей, чтобы установить то, какой размер имеет эльфийская кольчуга:

D100	Размер Эльфийской Кольчуги
01-10	Гном/халфлинг (мохнатоногий)
11-15	Карлик/халфлинг (Крепкий или высокорослый)
16-80	Эльф/Полуэльф
81-95	Человеческий размер, обычный (до 6 футов, 200 фунтов.)
96-00	Человеческий размер, большой (до 6½ футов, 250 фунтов.)

Латы Эфирности: По виду это совершенно обычные латы +5, но если говорятся слова команды, комплект превращает своего владельца и все неживые изделия, которые он носит и несет в эфирное состояние, как будто использовалось масло эфирности. Пока владелец в эфирном состоянии, он не может нападать на материальные существа. Заклинание фазовой двери будет отрицать эфирное состояние и предотвращать доспех от функционирования в течение одного дня.

В латах эфирности имеется 20 зарядов. После того, как они использованы, они не могут быть заменены или перезаряжаться. Кроме того, каждые пять использований уменьшают премию доспеха на один: Если пять зарядов используются, чтобы стать эфирным, это доспех +4, если 10 используются то +3, +2 если 15 используются, и только +1, если использованы все 20.

Латы Страха: Эти доспехи функционируют как обычные латы +1. Однако, они пропитаны 2d23 зарядами страха. При произнесении команды, заряд потрачен и владелец излучает 30-футовую ауру страха. Все существа (кроме владельца доспеха) должны спастись против заклинания или бежать в панике в течении 1d4+1 раундов. Когда все заряды потрачены, доспехи функционируют как обычные латы +1. Они не могут перезаряжаться.

Латы Уязвимости: При любом испытании они кажутся волшебными латами +1, +2 или +3, но фактически – это проклятые латы -2, -3 или -4. Большая уязвимость доспеха не будет очевидна, пока враг не нападает успешно в гневе, и с желанием и намерением убить владельца. Доспех будет распадаться на части всякий раз, когда противник ударяет владельца с неизмененной Силой Атаки 20.

Щит, большой, +1, +4 против снарядов: Это - большой щит с +1 премией против рукопашных нападений, но он в четыре раза более эффективен против швыряющихся рукой и механически метаемых снарядов всех видов. Более важно, что щит имеет 20% шанс отрицания нападений волшебными снарядами (из фронтальной позиции).

Щит -1, притягивающий снаряды: Он не только делает эквивалент не защищенной щитом персоны, но также он привлекает к себе снаряды всех типов: он удваивает или утраивает возможности попадания, которые будут выбраны случайным кубиком, бросающимся согласно размеру партии, с которой он идет (см. Главу 9, при Стрельбе в Рукопашную Схватку). Этот проклятый щит не отличим от полезного волшебного щита.

Волшебное Оружие

Волшебное оружие обычно имеет премии (+1, +2, +3 или +4), для бросков, и нападения, и повреждения. Любое оружие, которое не полностью очевидно, детализировано в одном из специальных параграфов ниже.

Большинство видов оружия имеет определенный тип. Однако, 70% мечей – это длинные мечи, 20% – это ятаганы или широкие мечи, 5% – короткие (маленькие) мечи, 4% – полуторные мечи, и 1% – двуручные мечи, если описание определенного изделия не указывает иначе. Волшебное древковое оружие может иметь любой желательный тип. Волшебные рыцарские копья – это всегда тяжелые рыцарские копья. Другое необычное оружие может иметь специальные ограничения в описании изделия.

Копья могут использоваться как ручное или метательное оружие. Как метательное оружие, они могут быть сломаны любым существом с Силой 18/00 или большей, или любым массивным существом (например пещерный медведь, гиппопотам или носорог). Интеллектуальные существа будут 70% вероятно, использовать швыряющееся копье против метателя, если поражены оружием, 25% вероятно, ломать его (копье должно спастись против сокрушительного удара). Невежественные существа будут 25% вероятно ломать его (спасение как выше).

Одноручные топоры (не боевые топоры) могут быть брошены на 30 ярдов и все еще получать любую волшебную премию Силы Атаки, но никакой премии повреждения.

Световое Сияние

Данжон Мастер может позволять волшебному оружию (особенно мечам, кинжалам, и +3 или большим изделиям) светится, что не может быть скрыто когда оно вытянуто из ножен. Однако, волшебный меч никогда не должен пылать, пока владелец не знает о его волшебных "свойствах" дающих оружию способность светится, и никогда не должен использоваться как оправдание, чтобы идентифицировать волшебное изделие. Обратите внимание, что язык пламени, ледяное лезвие, святой мститель, выпивающий жизнь, и мечи лезвия имеют специальные свойства в отношении света. С ними имеют дело в индивидуальных описаниях оружия.

Неизвестные или Необычные Качества

Интеллектуальное Оружие: Одно из редких и более существенных свойств волшебного оружия – это шанс, что оно будет интеллектуальным. Особенность наиболее обычная среди мечей, но имеются случайные случаи другого обладающего интеллектом оружия. Шанс интеллекта изменяется в зависимости от типа оружия.

Мечи имеют 25% шанс некоторой формы интеллекта. Другое холодное оружие (топоры, копья, древковое оружие и т.д.) имеют 5% шанс интеллекта, если они уже не обладают специальными свойствами. Метательное оружие (включая луки, арбалеты, стрелы и болты) никогда не обладают интеллектом. Одноразовые изделия и изделия, которые не имеют премии поражения (типа волшебной сети) никогда не обладают интеллектом.

Если вы решаете, что оружие интеллектуально, оно будет иметь одну или более специальных свойств. Оно может также иметь специальную цель или ограничения на свое использование. Эта информация найдена в разделе "Интеллектуальное Оружие".

Неизвестные Качества: Всякий раз, когда оружие имеет некоторое неизвестное качество - типа желаний в лезвии удачи, Данжон Мастер должен подготовить специальную 3 на 5-дюйм индексную карту для него и держать информацию наготове всякий раз, когда владелец оружия играет.

Волшебные Стрелы: Когда волшебная стрела промахивается по своей цели, имеется 50% шанс, что она будет ломаться или иначе становиться бесполезный. Волшебная стрела при попадании разрушена.

Список Волшебного Оружия

Арбалет Расстояния: Он имеет двойной диапазон во всех категориях. Приблизительно 10% этого оружия будут тяжелые арбалеты. Во всем остальном это оружие +1 премия, при нападении и повреждении.

Арбалет Скорости: Это изделие позволяет своему владельцу удваивать обычную скорострельность оружия. Если он схвачен, то арбалет скорости автоматически натянет себя. В ситуациях неожиданности это не имеет никакой помощи. Иначе, это позволяет стрелять первым в любом рукопашном раунде, и стрелять в конце раунда также, когда это возможно. Приблизительно 10% этого оружия – это тяжелые арбалеты. Оружие имеет +1 премию, в нападении и повреждении.

Арбалет Точности, +3: Он дает +3 премию в Силе Атаки, с выпущенными из него снарядами, но не в повреждении. Все диапазоны рассматриваются короткими. Приблизительно 10% этого оружия будут тяжелые арбалеты.

Боевой Посох, Волшебный: Он кажется обычным посохом из железного дерева, окованным железом. Древко фактически столь же твердое как сталь, и имеет два волшебных качества. По команде, посох изменит свою длину от почти 6 футов до 12 футов (или любая меньшая длина). Он причиняет повреждение как боевой посох (базовое количество 1d6 единиц), с дополнительным нападением и повреждением основанным на волшебной премии.

D20	Тип	XP Ценность
1-5	+1	250
6-9	+2	500
10-13	+3	750
14-17	+4	1,000
18-20	+5	1,250

Дротики Возвращающиеся: Они, кажутся, обычными снарядами, но фактически – это волшебное оружие +3. Если дротик поражает предназначенную цель, он волшебно возвратится к метателю в том же самом раунде и может многократно использоваться. Дротик причиняет базовое повреждение 1d6 единиц, плюс его волшебная премия при успешном ударе в существо любого размера (общее количество 4-9 единиц). Дротик, который не попадает в свою цель, теряет свою волшебную силу. Это оружие имеет двойной диапазон обычных дротиков короткий 20 ярдов, средний 40 ярдов, длинный 80 ярдов.

Кинжал +2, Длинный Зуб: Он, кажется, обычным оружием, или возможно неспециальным волшебным оружием. Однако, когда этим широко лезвийным оружием владеет маленький получеловек (подобно гному или халфлингу), он фактически удлинится и будет функционировать как короткий меч (сохраняющий его +2 премию в этой форме). Даже при функционировании таким образом он остается легким и удобным в использовании, как будто это кинжал в руках того же самого персонажа. Оружие фактически проникнет через дерево или камень также легко, как будто это более мягкий материал, причиняя максимальное повреждение против любого вещества.

Кинжал Метательный: Он, кажется, обычным оружием, но будет излучать магию, когда это проверено. Баланс этого крепкого лезвия совершенен, такой что, когда кинжал брошен любым персонажем, он демонстрирует превосходные характеристики как метательное оружие. Магия кинжала позволяет этому метаться на 180 футов. Успешное попадание, когда он брошен, причинит вдвое большее обычное повреждение от кинжала, плюс премия, обеспеченная лезвием, которая располагается от +1 до +4. Чтобы определить премию для определенного кинжала, бросайте процентные кубики и консультируйтесь со следующей таблицей:

D100	Волшебная Премия	XP Ценность
01-35	+1	250
36-65	+2	350
66-90	+3	450
91-00	+4	550

Кинжал Ядовитый: Он, кажется, обычным +1 кинжалом, но его рукоятка содержит скрытую емкость с ядом. Любое попадание на броске 20 вводит в противника фатальный яд, если инстинктивная защита против яда не успешна. Ядовитый кинжал содержит до шести доз яда. Если рукоятка содержит меньше шести доз, владелец может долить его до максимума. (Использование этого оружия добрыми - особенно законно добрыми персонажами, должно быть тщательно проверено на эффекты на жизненные ценности.)

Копье Удара в Спину, Проклятое: Оно по всем испытаниям волшебное копье с +1 премией (или по выбору Данжон Мастера +2 или +3). Оно может даже функционировать как обычно в бою против смертельного врага, но каждый раз когда оно используется в рукопашной схватке против противника, имеется 20% совокупный шанс, что оно будет использовано против своего владельца. Как только оно начинает функционировать таким образом, вы не можете избавиться от него, без заклинания снятия проклятия. Кажется что персонаж всегда держит это копье в своей руке несмотря на все свои усилия или намерения.

Когда проклятие вступает в силу, копье изгибается вокруг, чтобы ударить своего владельца в спину, отрицая любой щит и премии Ловкости к Армор Классу, и причиняя обычное повреждение. Проклятие функционирует даже когда копье швыряют, но если владелец швырнул копье, повреждение, сделанное метателю будет двойное. Как только копье возвратилось к нему, персонаж снова найдет себя вынужденным использовать копье.

Лук +1: Он дает +1 премию, и в нападении, и в повреждении, выпущенным из него стрелам. Если используются волшебные стрелы, количество премии, и лука, и используемых стрел, складывается. Тип найденного лука, (композитный, короткий, длинный и т.д.) должен быть основан на обстоятельствах вашей кампании и природы области. Неволшебная стрела, выпущенная из волшебного лука – это неволшебный снаряд.

Меч +1, +2 против использующих магию и очарованных существ: Этот меч всегда обеспечивает +1 премию. +2 премия вступает в силу, когда меч используется против волшебников, монстров, которые могут использовать заклинания, и наколдованных, созданных, проходящих в ворота, или вызванных существ. Обратите внимание, что +2 премия не работает против существа, волшебно уполномоченного изделием (типа кольца хранения заклинаний) чтобы использовать заклинания.

Меч +1, +3 против оборотней и изменяющих форму существ: Он дает +3 против оборотней способных принять форму другого существа (типа вампира или друида), или любого существа под влиянием заклинания изменения формы или полиморфизма.

Меч +1, +3 против регенерирующих существ: Он даст +3 премию владельцу даже, когда регенерирующее существо делает это из-за волшебного устройства – типа кольца регенерации.

Меч +1, +4 против рептилий: Он дает +4 против таких существ как динозавры, драконы, гидры, ящерицы, змеи, виверны и т.д.

Меч +1, Проклятый: Он во всех отношениях как оружие +1, но когда перед его владельцем стоит враг, меч приклеится к руке персонажа и вынудит его сражаться, пока, или враг, или владелец не убит. После этого, владелец может выпустить его, но он никогда не избавится от проклятого меча. Независимо оттого, что сделано, он будет появляться в его руке всякий раз, когда он стоит перед противником. Персонаж может быть освобожден от оружия только заклинанием снятия проклятия.

Меч –2, Проклятый: Это – меч, который имеет волшебную ауру и проходит все необходимые испытания, но когда он используется против противника в бою, он понижает Силу Атаки своего владельца на -2. Это понижение может быть обнаружено только осторожным наблюдением.

Все выигранное повреждение уменьшено на 2 хитпоинта, но в любом случае, никогда не ниже 1. Меч всегда будет вынуждать персонажа поднимать его против врагов, появляясь в руке персонажа. От него можно избавится только посредством ограниченного желания или желания.

Меч, Проклятый Берсеркерством: Он пройдет все испытания, до жаркого сражения, как +2 волшебный меч некоторого вида. Однако, в фактическом сражении его владелец станет неистовым, нападая на самое близкое существо и продолжая сражаться до смерти или пока никаких живых существ не остается в пределах 60 футов. Меч имеет +2 премию, а во всем остальном действует как проклятый меч +1. Владелец проклятого меча берсеркерства может быть избавлен от него только, если он изгнан через заклинание снятия проклятия или желание.

Меч Быстроты, Короткий: Это специальное лезвие +2, которое позволяет владельцу ударить первым в каждом боевом раунде. Если владелец сталкивается с кем-то с подобным оружием (например, ятаган скорости), оба ударяют одновременно.

Меч Выпивающий Жизнь: Это +2 оружие устранит один уровень опыта (или Hit Die) и сопровождающие хитпоинты и способности, когда он ударяет любого противника на естественном броске 20. Эта функция – та же самая, как и высасывающая уровни способность некоторой нежити.

Владелец меча может получать так много хитпоинтов, как теряет его противник от этой функции оружия, до максимального числа хитпоинтов персонажа (то есть, только персонажа, который страдал, потерей хитпоинтов может извлекать выгоду из этой функции).

Меч +2, Выпивающий Девять Жизней: Он всегда будет работать как +2 оружие, но он также имеет силу вытянуть силу жизни из своего противника. Он может сделать это девять раз прежде, чем эта способность будет потеряна. Естественные 20 должны выпасть на Силе Атаки владельца меча, чтобы он начал функционировать. Жертва имеет право на инстинктивную защиту против заклинания. Если она преуспевает, меч не функционирует, никакой заряд не используется, и обычное определяется повреждение.

Меч +3, Жгучего Мороза, +6 против использующего/состоящего из огня существа: Этот меч всегда обеспечивает +3 премию. Премия +6 вступает в силу только против существ, которые используют огонь или живущих в огненных средах. Оружие не излучает никакого света, кроме как, когда температура воздуха ниже 0° по F (-18° C). Он дает специальные выгоды против огня, и его владелец будет защищен, как будто он носит кольцо сопротивляемости огню.

Меч жгучего мороза также имеет 50% шанс гашения любого огня, в который втыкают его лезвие. Эта сила простирается на радиус 10-футов, включая огненную стену, но исключает огненный шар, рой метеоров или столб пламени.

Меч +4, Защитник: Он дает своему владельцу выбор использования всех, некоторых, или ни одной из +4 премии в защите (улучшая его Армор Класс) против любого противника, использующего ручное оружие, типа кинжала, палицы, копья (но не метательного), меча и т.д. Например, владелец, на первом раунде сражения, может решить использовать меч как +2 и спасаться на другие два фактора премии, которые будут добавлены к его Армор Классу. Это может быть сделано каждый раунд.

Обратите внимание, что имеется также меч +5, защитник. Он идентичен +4 мечу с одной дополнительной единицей премии.

Меч Лезвие: С этим оружием обращаются как +3 или лучше с целью того, кто или что может быть поражено им, даже притом, что он имеет только +1 премию нападения и повреждения. Однако его сила очень велика, поскольку при очень высокой Силе Атаки, он отрубит конечность: руку, ногу, шею, хвост, щупальце, все равно (но не голову) определенную случайным броском кубиков:

Противник	Отрубает при Измененном Счете*
Нормальный/Бронированный	19-21
Больший чем человек	20-21
Твердый как металл или камень	21

* Рассматривается только премия меча +1.

Меч лезвие ответит на желание своего владельца относительно света, который он излучает: нет, 5-футовый круг тусклого освещения, 15-футовый свет, или 30-футовый жар радиусом равным заклинанию света.

Меч +1, Лезвие Удачи: Он дает своему владельцу +1 премию ко всем инстинктивным защитам и будет иметь 1d4+1 желаний. Данжон Мастер должен держать число желаний тайным.

Меч, Обезглавливатель: Подобный но лучше, чем меч лезвие, оружие обезглавливатель имеет +3 премию нападения и повреждения. Проверьте таблицу ниже, чтобы определить, является ли Сила Атаки достаточно хорошей, чтобы отделить голову противника от тела:

Противник	Отрубает при Измененном Счете*
Нормальный/бронированный	20-23
Больший чем человек	21-23
Твердый металл или камень	22-23

* Рассмотрена только премия меча +3.

Обратите внимание, что много существ не имеют никаких голов или могут изменять свою форму и, поэтому, могут переносить обезглавливание. Также имеются существа, которые имеют головы, но не обязательно будут убиты обезглавливанием (среди них: допельгангеры, элементалы и големы).

Меч Поражения: Это – меч с только +1 премией, но любое попадание, сделанное им не может быть излечено регенерацией. В последующих раундах, раненый противник, теряет один дополнительный хитпоинт в каждую, причиненную мечом рану.

Таким образом, противник поражается на четыре хитпоинта в первой схватке, а затем будет автоматически терять один дополнительный хитпоинт на втором и каждом последующим раунде боя. Потеря дополнительного хитпоинта останавливается только, когда существо наложит повязки на свои раны или после 10 раундов схватки (один ход).

Повреждение от меча поражения не может быть излечено только обычными средствами (отдыхом и временем), никогда микстурой, заклинанием, или другими волшебными средствами за исключением желания. Обратите внимание, что последующие раны будут повреждать в той же самой манере как и первая.

Меч Планов: Это волшебное оружие имеет базовую премию +1 на Главном Материальном Плане, но на любом Внутреннем Плане она увеличивается до премии +2. (+2 премия также применяется на Главном Материальном Плане, когда оружие используется против противников из Внутренних Планов.) Точно так же когда используется на Внешнем Плане или против существ из Внешних Планов, меч становится +3 оружием. Наконец, он работает как +4 оружие на Астральном или Эфирном Плане или когда используется против любых противников из этих планов.

Меч, +5 Святой Мститель: В руках любого персонажа не паладина, этот святой меч используется только как меч +2. Однако в руках паладина, он создает 50% магическую сопротивляемость в 5-футовом радиусе, рассеивание магии в 5-футовом радиусе на уровне паладина, и причиняет +10 единиц дополнительного повреждения хаотично злым противникам.

Меч Танцующий: На первом раунде рукопашного боя это оружие +1, на втором +2, на третьем +3, и на четвертом он +4. На пятом раунде, он опять понижается до +1, и цикл начинается снова. Кроме того, после четырех раундов рукопашного боя его владелец может решить позволить ему "танцевать".

Танец состоит из выпускания меча на любом раунде (после первого) когда его премия +1. Меч тогда сражается сам на том же самом уровне опыта как и его владелец. После четырех раундов танца, меч возвращается к владельцу, который должен держать его (и использовать его) в течение четырех раундов прежде, чем он может танцевать снова. Другими словами, он выпущен, чтобы танцевать в течение еще четырех раундов, идущих от +1 до +4, а затем опять должен держатся своим владельцем в +1 состоянии и физически использоваться в течение четырех последовательных раундов рукопашного боя.

При танце, меч оставит руку своего владельца и может отходить на 30 футов. В конце четвертого раунда самостоятельного боя, он будет возвращаться в руку своего владельца автоматически. Обратите внимание, что при танце меч не может быть физически поражен, хотя некоторые волшебные нападения типа огненного шара, разряда молнии, или заклинания превращения металла в дерево могли бы его затрагивать.

Наконец, помните что танцующий меч сражается, точно так же как и его владелец; если владелец – вор 7-го уровня, меч будет так же сражаться в танце. Освобожденный от своего оружия в течение четырех рукопашных раундов, владелец может фактически действовать как желает в отдыхающей манере, выпуская снаряды, используя другое оружие и участвуя в рукопашном бою и т.д. – пока он остается в пределах 30 футов от меча. Если он перемещается больше чем на 30 футов от оружия, оно безжизненно падает на землю и +1 оружие когда снова схвачено.

Меч +2, Убийца Драконов: Он имеет +4 премию против любого вида истинных драконов. Он причиняет тройное повреждение против одного вида драконов (то есть, 3d12+4). Обратите внимание, что подобный необычный меч с интеллектом и жизненными ценностями не будет убивать драконов тех же самых жизненных ценностей. Определите тип дракона (исключая уникальных подобно Bahamut и Tiamat) бросая 1d10:

1 черный (CE)	6 золотой (LG)
2 синий (LE)	7 зеленый (LE)
3 латунь (CG)	8 красный (CE)
4 бронзовый (LG)	9 серебряный (LG)
5 медный (CG)	10 белый (CE)

Меч +2, Убийца Гигантов: Он обеспечивает +3 премию против любого гиганта, существа из семейства гигантов, ettin, людоедов магов или титанов. Любому из истинных гигантов (холмистых, каменных, морозных, огненных, облачных, штормовых) меч причиняет двойное повреждение (то есть, 2d12+3).

Меч +1, Язык Пламени, +2 против регенерирующих существ, +3 против использующего холод, пламенных, или существ птиц, +4 против нежити: Он испускает свет, когда его владелец говорит слово или фразу команды. Когда активизировано, огонь меча языка пламени освещает область также ярко как факел. Пламя от этого меча легко зажигает масло, паутину, или поджигает бумагу, пергамент, сухое дерево и т.д. Использующие холод существа - те, чей способ нападения вовлекает холод (ледяные жабы, белые драконы, зимние волки, йети и т.д.).

Молот +3, Карликов Метательный: Он кажется обычным молотом +2. В руках файтера карлика, который знает соответствующее слово команды, задействуется весь его потенциал. В дополнение к +3 премии, молот имеет следующие характеристики:

Молот имеет 180-футовый диапазон и возвращается в руку своего владельца подобно бумерангу. Он имеет +3 премию нападения и повреждения. Когда метается, то молот причиняет двойное повреждение против всех противников кроме гигантов (включая людоедов, огр магов, троллей и ettins). Против гигантов он причиняет тройное повреждение (плюс премия +3).

Молот Удар Грома: Он кажется большим тяжеленным молотом. Персонаж меньше 6 футов высотой и с Силой меньше 18/01 найдет его слишком неуравновешенным, чтобы владеть должным образом в бою. Однако персонаж достаточной Силы и размера найдет, что молот функционирует с +3 премией и причиняет двойные кубики повреждения при любом попадании.

Если владелец носит пояс гигантской силы и рыцарские перчатки силы людоеда, и он знает истинное имя молота, оружие может использоваться с полной эффективностью: Когда метается или швыряется он получает +5 премию, двойные кубики повреждения, все премии пояса и рыцарских перчаток, и он мгновенно убивает любого гиганта, если счет попадание.

(В зависимости от кампании, Данжон Мастер мог бы желать ограничить эффект, чтобы исключить штормовых гигантов и включать людоедов, огр магов, троллей, ettins, и глиняных, из плоти и каменных големов.)

Когда швыряется и успешно ударяет, большой шум, подобный удару грома, ошеломляет всех существ в пределах 90 футов на один раунд. Диапазон Броска - 180 футов. (Тор бросил бы молот на двойной диапазон.) молот удар грома трудно швырнуть, так что только один бросок, каждый второй раунд может быть сделан. После пяти бросков в пределах любого периода двух ходов, владелец должен отдохнуть один ход.

Молоты можно швырять как одноручные топоры.

Нож, Застежка: Это волшебное лезвие имеет рукоятку, которая выглядит точно такое же как большая красивая застежка на поясе или изящная маленькая застежка. Рукоятка может быть легко схвачена и оружие вытянуто из ножен на поясе. Лезвие ножа коротко, но имеет очень острый конец, и причиняет повреждение как нож.

D10	Тип	XP Ценность
1-4	+1	100
5-7	+2	200
8-9	+3	300
10	+4	400

Охотничье Копье Молния: Охотничье копье молния рассматривается равным +2 волшебному оружию, хотя оно не имеет ни премии повреждения, ни премии нападения. Оно имеет диапазон 90 ярдов и всякий раз, когда оно ударяет, охотничье копье становится наконечником 5-футовой ширины, 30-футовой длинны ударом молнии. Любое существо, пораженное охотничьим копьем переносит 1d6 единиц повреждения, плюс 20 единиц электрического повреждения. Любые другие существа на пути удара получают, или 10, или 20 единиц повреждения, основанного на том, являются ли их инстинктивные защиты успешными или нет.

От 2-5 охотничьих копий будет найдено. Охотничье копье исчезает после разряда молнии.

Охотничье Копье Проникновения: Это оружие фактически не швыряют, когда слова команды говорятся, охотничье копье проникновения само запускает себя. Диапазон - 180 футов, все расстояния, рассматриваются как короткий диапазон. Охотничье копье имеет +6 премию к Силе Атаки и причиняет 1d6+6 единиц повреждения. (Обратите внимание, что этот снаряд будет лететь горизонтально, вертикально, или в любой комбинации этого до полной степени его диапазона.) От 2-8 (2d4) копий будет найдено одновременно. Магия охотничьего копья проникновения хороша только для одного броска после которого оно становится обычным охотничьим копьем.

Палица Разрушения: Она кажется палицей +1, но она имеет нейтрально добрые жизненные ценности, и любой, дотрагивающийся до нее злой персонаж, получит 5d4 единиц повреждения из-за мощных чар, наложенных на оружие. Если палица разрушения ударяет любое ожившее или злое существо с одного из более низких планов, она может немедленно уничтожить это существо.

Скелеты, зомби, гхолы, тени, мертвяки и джасты, немедленно уничтожены при попадании. Другие существа бросают инстинктивные защиты следующим образом:

Существо	Спасение
Темные духи	5%
Мумии	20%
Призраки	35%
Вампиры	50%
Злые духи	65%
Личи	80%
Другие злые существа	95%

Даже если эти инстинктивные защиты эффективны, палица разрушения причиняет двойное повреждение противникам этого вида и удвоенную премию повреждения.

Праща Меткости +2: Она дает своему владельцу +2 премию для нападения и повреждения, но снаряды их этого оружия расценены как +1 относительно того, действительно ли некоторые существа затронуты оружием (то есть, если у существа специальная защита "поражается только +1 или лучшим оружием", то существо уязвимо к обычным снарядам из этой пращи).

Роговое Лезвие: Это волшебное оружие с серпообразным лезвием, походящим на некоторый вид рога животного. Роговые лезвия имеют размер от ножа до несколько меньше длины короткого меча. Даже близкий осмотр в 90% случаев, вряд ли покажет его как что-нибудь другое чем часть рога от 1/2 до 1¼ футов в длину, установленном в ручку или рукоять некоторого вида. Если магия обнаружена, роговое лезвие будет исходить слабой магией Очарования. Однако, если надлежащее давление применяется в правильном месте, очень острое изогнутое лезвие появится из него.

Маленькие версии (размера ножа и кинжала) обычно заколдовываются на +1 или +2, и самая большая версия (размера ятагана) обычно имеет премию +2 или +3. Меньшие роговые лезвия могут быть брошены, и премия применяет к обоим числам нападения и повреждения.

Любой класс, которому разрешено использовать серпообразное оружие может использовать роговое лезвие. Владелец может использовать его с навыком, если он имеет навык с оружием соответствующего размера (нож, кинжал или ятаган).

Ценность единиц опыта рогового лезвия зависит от его размера и количества его волшебной премии:

Размер	XP Ценность
Как Нож	500 за "плюс"
Как Кинжал	750 за "плюс"
Как Ятаган	1,000 за "плюс"

Сеть Ловушка: Эта волшебная веревочная сеть достаточно сильна, чтобы бросить вызов Силе до 20 и равна AC -10 относительно ударов, нацеленных на то, чтобы разорвать ее. (Обычная попытка разрезать ее кинжалом или мечом не будет преуспевать; чтобы разрезать петли, персонаж должен рубить пока он не причинит 5 единиц повреждения этой петле.)

Каждая сеть – это квадрат 10 футов и имеет 3 дюймовые петли. Она может быть брошена на 20 футов, чтобы охватывать и запутывать противников; каждое существо в диапазоне должно бросить успешную инстинктивную защиту против дыхания дракона, чтобы избежать ловушки. Она может быть сброшена с потолка (или вообще сверху) и упасть по слову команды. Она может быть положена на пол и встать вверх по команде. Разворачиваться покрывая область до пяти кубических футов. Она может быть ослаблена по команде владельца.

Сеть Ловушка Подводная: Она выглядит точно так же как обычная сеть ловушка, но функционируют только под водой. Там, она может выстреливаться на 30 футов, чтобы запутать существо. Во всем остальном она работает как сеть

ловушка.

Солнечное Лезвие: Этот меч имеет размер полуторного меча. Однако его чары позволяют солнечному лезвию владеть им, как будто это короткий меч относительно веса, инерции, фактора скорости, и непринужденности использования (то есть, оружие кажется всем зрителям полуторным мечом, и причиняет повреждение полуторного меча, но владелец чувствует и реагирует, как будто это оружие короткий меч). Любой индивидуум, имеющий навык, в полуторном или в коротком мече может использовать солнечное лезвие.

В обычном бою, пылающее золотое лезвие оружия равно мечу +2. Против злых существ, его премия +4. Против существ из Отрицательного Энергетического Плана или берущих силу из этого плана (типа некоторой нежити), меч причиняет двойное повреждение.

Кроме того, лезвие имеет специальную силу солнечного луча. Один раз в день, по команде, лезвием можно взмахнуть над головой, и оно будет испускать яркое желтое сияние, которое является полностью подобным дневному свету. Сияние начинает сиять в 10-футовом радиусе вокруг владельца меча, распространяясь наружу на 5 футов в раунд, в течение 10 раундов после этого, создавая шар света с 60-футовым радиусом. Когда махи останавливаются, сияние уменьшается до тусклого жара, который сохраняется весь следующий ход перед полным исчезновением. Все солнечные лезвия имеют добрые жизненные ценности.

Стрела Направления: Обычно она кажется простой стрелой. Однако ее волшебные свойства заставят ее функционировать подобно заклинанию обнаружения объекта, позволяя стреле показать направление к самой близкой лестнице, проходу, пещере и т.д.

Однажды в день устройство может быть брошено в воздух; она будет падать и указывать в требуемом направлении. Этот процесс может быть повторен семь раз в течение последующих семи ходов. Запрос должен быть для одного из следующего:

- Лестница (вверх или вниз)
- Наклон прохода (вверх или вниз)
- Вход или выход из Подземелья
- Пещера или Каверна

Вопросы должны задаваться о расстоянии (самый близкий, самый дальний, самый высокий, самый низкий) или направлении (север, юг, восток, запад и т.д.).

Стрела Убийца: Это стрела +3 с необычными физическими характеристиками: древко из некоторого специального материала, оперение из перьев некоторого редкого существа, наконечник некоторого странного вида, руна вырезана на зарубке и т.д. Эти характеристики указывают, что стрела эффективна против некоторого типа существа. Если стрела используется против существа, против которого она была очарована, снаряд убьет его немедленно, если она поражает это существо. Следующий список включает только часть возможных видов этих стрел:

1. Паукообразные	6. Друиды	11. Иллюзионисты	16. Рептилии
2. Птицы	7. Элементалы	12. Маги	17. Морские монстры
3. Барды	8. Файтеры	13. Млекопитающие	18. Воры
4. Клерики	9. Гиганты	14. Паладины	19. Титаны
5. Драконы	10. Големы	15. Рейнджеры	20. Нежить

Добавьте ваши собственные типы, и измените или ограничьте существующие, приспосабливая под вашу кампанию.

Топор +2, метательный: Этот одноручный топор может быть брошен на 180 футов с той же самой Силой Атаки и премиями повреждения (+2), как будто он в руках персонажа.

Топор Метательный: Он, кажется, обычным одноручным топором. Однако с дружественными отношениями и практикой, владелец в конечном счете обнаружит, что топор можно швырять до 180 футов, и он возвратится к метателю в том же самом раунде, и при промахе, и при попадании. Повреждение, причиненное волшебным метательным нападением, вдвое больше обычного (2d6 против S или M, 2d4 против L), с волшебной премией оружия, добавленной после этого. (Например, метальный топор +3 причинит 2d6+3 единиц повреждения против существ размера S или M и 2d4+3 единиц повреждения против существ размера L, если он поражает цель после того, как брошен). Топор причинит только обычное повреждение (плюс его волшебная премия) когда используется как ручное оружие.

После каждой недели использования оружия, владелец имеет шанс одна восьмая, обнаружить полные свойства оружия. В любом случае, волшебные свойства оружия станут полностью известны владельцу после восьми полных недель такого ознакомления.

Волшебная премия метательного топора определена по таблице:

D20	Волшебная Премия	XP Ценность
1-5	+1	1,500
6-10	+2	3,000
11-15	+3	4,500
16-19	+4	6,000
20	+5	7,500

Трезубец Подчинения: Оружие этой природы кажется незамечательным, точно таким же как любой обычный трезубец. Владелец трезубца подчинения заставляет любого ударенного противника, спастись против заклинания. Если противник будет не в состоянии спасаться, он должен проверить мораль в следующем раунде вместо нападения; если мораль хорошая, противник может действовать как обычно следующий раунд, но если она плохая, противник прекратит сражаться и сдастся, преодоленный чувством безвыходности. Продолжительность этой безвыходности: 2-8 раундов. После этого существо снова нормальное. Трезубец имеет 17-20 зарядов. Трезубец этого типа +1 волшебное оружие.

Трезубец Предупреждения: Оружие этого типа позволяет своему владельцу определить местонахождение, глубину, разновидность и число враждебных или голодных морских хищников в пределах 240 футов. Трезубец предупреждения должен быть схвачен и направлен, использующей его персоной, чтобы получить такую информацию, и это требует одного раунда на просмотр полушария радиусом 240 футов. Имеются 19-24 зарядов в трезубце этого типа, каждый заряд достаточен чтобы длиться в течение двух раундов просмотра. Во всем остальном это +2 волшебное оружие.

Трезубец Тоски: Трезубец тоски выглядит подобно любому обычному трезубцу, и его аура неотличима от таковой другого зачарованного оружия этого вида. Любой персонаж, схватывающий этот тип трезубца немедленно чувствует подавляющее желание погрузиться под воду на самую большую глубину насколько это возможно. Эти неутолимые очень сильные причины заставят персонажа немедленно идти к самому большому/самому глубокому водоему, в любом случае к тому, который является достаточным, чтобы полностью скрыть его или ее персону. Прибыв туда, он погрузится в него навсегда.

Персонаж не может выпустить трезубец, и только заклинание дышать водой (после погружения) или желание позволит персонажу сделать это. Во всем остальном этот трезубец -2 проклятое волшебное оружие. Обратите внимание, что это изделие не присуждает способность дышать под водой.

Трезубец Управления Рыбами: Эти трезубые вилы насажанные на крепкий 6-футовый стержень, кажутся колючими боевыми вилами некоторого вида. Однако, его волшебные свойства позволяют его владельцу заставить всю рыбу в пределах 60-футового радиуса, бросить инстинктивные защиты против заклинания. Это использует один заряд трезубца. Рыба в случае неудачи броска – под полным эмпатическим управлением, и не будет нападать на владельца трезубца, ни любое существо в пределах 10 футов от него. Владелец устройства может заставить рыбу двигаться в любом желательном направлении, и может передавать эмоции (то есть, страх, голод, гнев, безразличие, насыщение и т.д.). Рыба, прошедшая инстинктивную защиту, свободна от эмпатического управления, но она не будет приближаться ближе чем на 10 футов к трезубцу

В дополнение к обычной рыбе, трезубец воздействует на акул и угрей. Он не затрагивает моллюсков, ракообразных, земноводных, рептилий, млекопитающих, и подобные виды нерыбовидных морских существ. Косяк рыбы должен быть проверен как единственное существо.

Трезубец этого типа содержит 1d4+16 зарядов. Но во всем остальном это +1 волшебное оружие.

Ятаган Скорости: Это волшебное оружие, обычно +2 премии, оно автоматически предоставляет своему владельцу первое нападение в рукопашном раунде, даже притом, что некоторый волшебный эффект мог бы иначе замедлить его скорость и реакцию в это время. Он также позволяет больше чем один удар в некоторых раундах, увеличивая число нападений владельца в рукопашном раунде на одно место, так, чтобы, если одно нападение было обычно, то улучшается до двух нападений в раунд. Это увеличение в нападениях совокупно с любыми другими премиями нападений (типа обеспеченных заклинанием убыстрения).

Порядок нападений в раунде определен обычно после того, как владелец ятагана скорости сделал первое нападение, чтобы затем начать деятельность в раунде. Это возможно, например, однажды если владелец, имеет право на три нападения в раунде, он нападет прежде чем любое другое действие имеет место, и затем (из-за плохих бросков на инициативу, или других факторов) получает его оставшиеся два нападения в самом конце раунда.

Имеется шанс (25%) что оружие будет иметь другую премию, не +2; если это происходит, бросаются процентные кубики и обращаются к следующей таблице, чтобы определить соответствующую премию:

D100	Тип	XP Ценность
01-50	+1	2,500
(обычная форма)	+2	3,000
51-75	+3	3,500
76-90	+4	4,000
91-00	+5	4,500

Интеллектуальное Оружие

Таблицы от 113 до 119 должны использоваться, чтобы определить свойства интеллектуального оружия: число свойств, необычных свойств, жизненных ценностей и специальной цели изделия (если она есть). Такое оружие полезно давать файтерам с довольно высоким уровнем, так как оно дает некоторые дополнительные тактические свойства и ограничивает использование специальных способностей.

Данжон Мастер поощрен создавать необычное волшебное оружие по специальным темам и для определенных целей кампании, используя таблицы как руководящие принципы и для вдохновения. Только, потому что можно бросать кубик, не подразумевается, что это должно быть сделано. Если Данжон Мастер чувствует, что комбинация слишком причудлива или мощна, он может просто изменять или игнорировать ее.

Первый шаг в создании интеллектуального оружия – это определить его общие способности. Они найдены, бросая 1d100 по Таблице 113. Затем смотрят в Таблицы 114-118 для всех определенных способностей оружия.

Таблица 113:
Интеллект и Способности Оружия

D100	Интеллект	Общение	Способности
01-34	12	Полусочувствие *	1 первичная способность
35-59	13	Сочувствие	2 первичных способности
60-79	14	Речь **	2 первичных способности
80-91	15	Речь **	3 первичных способности
92-97	16	Речь **	3 первичных способности ...
98-00	17	Речь и Телепатия ***	3 первичных способности ..... +1 экстраординарная сила

* владелец получит некоторый сигнал (пульсация, покалывание и т.д.) и будет чувствовать убеждение, когда его способность функционирует.

** оружие будет говорить на родном языке персонажа, плюс один или большее количество других языков, как обозначено в Таблице 118 ниже.

*** оружие может использовать любой способ связи по желанию, с использованием языка, как любое говорящее оружие.

...: оружие может также Понимать Языки/Карты любого неволшебного типа.

.....: оружие может Понимать Языки, также как волшебное письмо.

Жизненные Ценности Интеллектуального Оружия

Любое оружие с интеллектом будет иметь жизненные ценности. Обратите внимание, что святые мечи мстители имеют ограничения жизненных ценностей. Все проклятое оружие абсолютно нейтрально.

Таблица 114:
Жизненные Ценности Оружия

D100	Жизненные Ценности Оружия
01-05	Хаотично добрый
06-15	Хаотично нейтральный *
16-20	Хаотично злой
21-25	Нейтрально злой *
26-30	Законно злой
31-55	Законно добрый
56-60	Законно нейтральный *
61-80	Нейтральный (абсолютно)
81-00	Нейтрально добрый *

* изделие также может использоваться любым персонажем, чьи жизненные ценности соответствуют не нейтральной части жизненных ценностей оружия (то есть: хаотичные, злые, добрые или законные). Таким образом любой хаотический персонаж может использовать оружие с хаотично нейтральными жизненными ценностями.

Любой персонаж, чьи жизненные ценности не соответствуют таковым оружия, кроме как отмечено звездочкой выше, получит единицы повреждения, равные числу единиц эго оружия (см. Таблицу 119). Это повреждение переносится каждый раз (или каждый раунд) пока персонаж касается любой части оружия, если оружие не находится в руке или владении персонажем, чьи жизненные ценности совместимы с оружием.

Способности Оружия

Используя число способностей, определенных Таблицей 113, определенные способности оружия определяются, бросая по соответствующим таблицам ниже.

Таблица 115:
Первичные Способности Оружия

D100	Способность

01-11 Обнаружить "подъемник"/перемещающиеся комнаты/стены в 10-футовом радиусе
12-22 Обнаружить наклонные проходы в 10-футовом радиусе
23-33 Обнаружить ловушки большого размера в 10-футовом радиусе
34-44 Обнаружение зла/добра в 10-футовом радиусе
45-55 Обнаружить драгоценные металлы, вид и количество в 20-футовом радиусе
56-66 Обнаружить драгоценные камни, вид и число в 5-футовом радиусе
67-77 Обнаружение магии в 10-футовом радиусе
78-82 Обнаружить секретные двери в 5-футовом радиусе
83-87 Обнаружить невидимые объекты в 10-футовом радиусе
88-92 Обнаружение объекта в 120-футовом радиусе
93-98 Бросайте дважды по этой таблице, игнорируя множество от 93 до 00
99-00 Бросайте по Таблице 116 вместо этой

Если та же самая способность выброшена дважды или больше, диапазон силы двойной, тройной и т.д.

Все способности функционируют только когда оружие держится, вытянуто, а владелец концентрируется на желательном результате. Оружие может исполнять только одну функцию одновременно, и таким образом может сражаться или обнаруживать, но только одну вещь одновременно.

Другие способности могут быть созданы Данжон Мастером.

Таблица 116:
Оружие Экстраординарные Способности

D100	Сила
01-07	Очаровать Существо при контакте – 3 раза в день
08-15	Яснослышание, диапазон 30 ярдов – 3 раза в день, 1 раунд в использование
16-22	Ясновидение, диапазон 30 ярдов – 3 раза в день, 1 раунд в использование
23-28	Определить направление и глубину – 2 раза в день
29-34	ESP, диапазон 30 ярдов – 3 раза в день, 1 раунд в использование
35-41	Полет, 120 футов/ход – 1 час в день
42-47	Лечение – 1 раз в день
48-54	Иллюзия, диапазон 120 ярдов – 2 раза в день, как палочка
55-61	Левитация, продолжительность 1 ход – 3 раза в день, на 6-м уровне магии
62-67	Сила – 1 раз в день (только на владельца)
68-75	Телекинез, максимум 250 фунтов 2 раза в день, 1 раунд каждое использование
76-81	Телепатия, диапазон 60 ярдов – 2 раза в день
82-88	Телепортация – 1 раз в день, максимум 600 фунтов, Время Активирования 2
89-94	Рентгеновское зрение, диапазон 40 ярдов – 2 раза в день, 1 ход для использования
95-97	Бросайте дважды по этой таблице и игнорирующей множество 95-97
98-99	Персонаж сам может выбрать 1 силу из этой таблицы
00	Персонаж может выбрать 1 силу из этой таблицы, а затем бросать на Специальную Цель в Таблице 117

Если та же самая сила выбрасывается дважды, использование в день удвоено и т.д.

Способности функционируют только, когда оружие вытянуто и держится, а владелец концентрируется на желательном эффекте. Большинство способностей требует, чтобы персонаж остановился и концентрировался полный раунд.

Таблица 117:
Специальная Цель Оружия

A. Цель

Цель должна удовлетворять типу и жизненным ценностям рассматриваемого оружия. Убийство всегда ограничивается злом, когда оружие имеет добрые жизненные ценности. Оружие, воспитанное для убийства монстров, всегда будет или доброе и убивать нейтральных или злых монстров, или злым и убивать нейтральных или добрых монстров.

D100	Цель
01-10	Нанести поражение/убить диаметрально противоположные жизненные ценности *
11-20	Нанести поражение жрецам (специфического типа)
21-30	Нанести поражение файтерам
31-40	Нанести поражение волшебникам
41-50	Нанести поражение ворам
51-55	Поражение Бардам
56-65	Свергнуть порядок и/или хаос
66-75	Нанести поражение добру и/или злу
76-95	Нанести поражение нечеловеческим монстрам
96-00	Другая

* цель истинно нейтральной версии этого оружия состоит в том, чтобы сохранить баланс (см. "Жизненные ценности") нанесением поражения/убийством мощных существ чрезвычайных жизненных правил (законно добрым, законно злым, хаотично добрым, хаотично злым).

B. Сила Специальной Цели

Сила будет работать только в преследовании специальной цели.

D100	Сила
01-10	Слепота* на 2d6 раунда
11-20	Замешательство* на 2d6 раунда
21-25	Дезинтеграция*
26-55	Страх* на 1d4 раундов

56-65	Безумие* на 1d4 раундов
66-80	Паралич* на 1d4 раундов
81-00	+2 ко всем инстинктивным защитам, -1 к каждому кубику выдержанного повреждения

* После выигрыша попадания оружием, если противник не преуспевает в инстинктивной защите против заклинания.

Таблица 118:
Языки, на которых говорит Оружие

Данжон Мастер должен определить языки, на которых говорит оружие, основанные на его кампании и истории оружия. Таким образом, интеллектуальный боевой молот, сделанный карликами конечно понял бы карликовый как одну из своих способностей.

D100	Число Языков
01-40	1
41-70	2
71-85	3
86-95	4
96-99	5
00	6*

* Или результат 2 дополнительных броска игнорируя счет 00, какой бы ни больший.

Эго Оружия

Только после того, как все аспекты оружия были определены и зарегистрированы, может быть оценено эго найденного оружия. Эго, наряду с интеллектом, будет фактором в отношении господства оружия над персонажем, как детализировано в Таблице 119.

Таблица 119:
Эго Оружия

Признак Оружия	Единицы Эго
Каждый “**+**” оружия *	1
Каждая первичная способность **	1
Каждая экстраординарная сила **	2
Специальная цель	5
Каждый язык, на котором говорят	1
Телепатическая способность	2
Способность чтения языков	1
Способность чтения магии	2

* Таким образом, меч +1 имеет одну единицу эго, но если оно имеет другие (высшие) плюсы, они также подсчитаны. Например, язык пламени +1 имеет максимальный плюс 4, так что оно +1/+4 до пяти единиц эго. Кроме того, оружие, которое не имеет никаких дополнительных положительных явлений, но имеет дополнительные способности (святой мститель, лезвие и т.д.) добавляет двойной для + оценки эго.

** Если способность двойная, удвойте единицы эго.

Оружие Против Персонажей

Когда оружие обладает необычными характеристиками, оно имеет индивидуальность, которая оценена, объединяя его интеллект и счет эго. Оружие, конечно, будет абсолютно истинно для своих жизненных ценностей, и если персонаж, который обладает оружием не конфликтует с индивидуальностью оружия это хороший результат.

Точно так же любое оружие с эго 19 или выше всегда будет рассматривать себя выше любого персонажа, и следовательно получится конфликт индивидуальностей, если владелец не всегда соглашается с оружием.

Счет индивидуальности персонажа:

Интеллект + Обаяние + Уровень опыта

Обратите внимание, что счет индивидуальности уменьшен на один за каждую группу хитпоинтов полученного повреждения, равных среднему числу единиц персонажа за каждый уровень. Разделите полные хитпоинты персонажа на его уровень (округляя). Например: файтер 7-го уровня имеет 53 хитпоинта: 53/7=7.6. Таким образом на каждые восемь единиц повреждения на которые он уменьшен, его счет индивидуальности будет понижен на один.

Всякий раз, когда происходит конфликт индивидуальностей, оружие будет сопротивляться желаниям персонажа и требовать уступки типа:

1. Удаление партнеров, оруженосцев, наемников, или существ определенных жизненных ценностей или индивидуальности, неприятной оружию.
2. Персонаж, лишает себя всего другого волшебного оружия.
3. Повиновение персонажа, так оружие может вести экспедицию к своей собственной цели
Цели
4. Немедленное разыскивание и убийство существ, ненавистных оружию

5. Инкрустация головки, рукоятки, ножен, перевязи или пояса с драгоценными камнями и специальным контейнером, сделанным из драгоценных веществ для его сохранности.
6. Волшебные защиты и устройства, чтобы защитить его от назойливости, когда оно не используется
7. Персонаж платит красотой за все способности и свойства, которое оружие призвано осуществить от имени своего владельца
8. Персонаж носит его с собой во всех случаях
9. Персонаж оставляет оружие в пользу более подходящей персоны из-за различий в жизненных ценностях или поведении

В любое время, когда счет индивидуальности оружия превышает счет индивидуальности персонажа, который им обладает, оружие доминирует над своим владельцем, и это может вынуждать его на любые, или все выше перечисленные требования, или фактически делать любые из следующих действий:

1. Вынудить своего владельца на бой
2. Отказаться нападать на противников
3. Ударять своего владельца или его партнеров
4. Вынудить своего владельца сдаться противнику
5. Непосредственно уклоняется от руки персонажа

Естественно, такие действия маловероятны, если жизненные ценности оружия персонажа и цели гармоничны. Однако, оружие могло бы сильно желать сделать так, чтобы им обладал меньший персонаж, чтобы оно легко могло управлять им, или владельцем более высокого уровня, чтобы лучше выполнить свои цели.

Все волшебное оружие имеющее индивидуальность, будет желать играть важную роль в успехе действий, особенно в сражении. Эти единицы оружия – конкуренты друг для друга, даже если и тех же самых жизненных ценностей. Они будут знать о присутствии любого подобного оружия в пределах 60 футов, и пробовать ввести владельца в промах или разрушить конкурента, если оно не полностью недружелюбно к его "природе". Святой мститель, например, конечно не допустил бы разрушение любого другого законно доброго оружия и мог бы поощрять их открытие, даже при риске необходимости стоять перед мрачными разногласиями, с ним.

Оружие этой природы никогда не будет полностью управляться, или заставлять замолчать персонажа, который обладает им, даже притом, что оно может тяжело перевешиваться силой индивидуальности. Оно может быть бессильно вынудить выполнить свои требования, но оно всегда будет в готовности. Даже скромное +1 оружие необычной природы может быть вокальный мученик, очерняя свои собственные способности, и спрашивая только, против кого персонаж дает ему шанс, чтобы разрушить самостоятельно, некоторых ненавистных врагов и т.д.

Обратите внимание: Большинство игроков не будет желать играть интеллектуальным оружием, поскольку интеллектуальность диктует поведение. Данжон Мастер должен гарантировать, что роль оружия была сыграна справедливо, если можно так выразиться, с Данжон Мастером, принимающим людей как оружие, если это необходимо.

Таблица 7:
Ограничения Уровня для Рас и Классов*

	Расы Героев					
Класс	**Человек**	**Карлик**	**Эльф**	**Гном**	**Полуэльф**	**Халфлинг**
Бард	U	-	-	-	U	-
Клерик	U	10	12	9	14	8
Друид	U	-	-	-	9	-
Файтер	U	15	12	11	14	9
Иллюзионист	U	-	-	15	-	-
Маг	U	-	15	-	12	-
Паладин	U	-	-	-	-	-
Рейнджер	U	-	15	-	16	-
Вор	U	12	12	13	12	15

U герой может продвигаться к максимально возможному уровню в данном классе. Руководство Игрока дает правила для продвижения героев до 20-го уровня.
- Герой не может принадлежать к внесенному в список классу.
* Герои с меньше чем исключительными основными характеристиками не могут продвигаться вне внесенного в список уровня.

Таблица 10:
Хитпоинты Персонажей 0 Уровня

Профессия	**Диапазон Кубика**
Чернорабочий	1d8
Солдат	1d8+1
Мастер	1d6
Ученый	1d3
Инвалид	1d4
Ребенок	1d2
молодежь	1d6

Таблица 19:
Таблица Средних Воровских Способностей

			_____ Базовый Шанс Для _____					
			Нахождение/					
Уровень Вора	**Обирание Карманов**	**Открыв. Замков**	**Обезвреж. Ловушек**	**Передвиг. Бесшумно**	**Скрыват. в Тени**	**Слышать Шум**	**Лазать по Стенам**	**Читать Языки**

1	30%	25%	20%	15%	10%	10%	85%	-
2	35%	29%	25%	21%	15%	10%	86%	-
3	40%	33%	30%	27%	20%	15%	87%	-
4	45%	37%	35%	33%	25%	15%	88%	20%
5	50%	42%	40%	40%	31%	20%	90%	25%
6	55%	47%	45%	47%	37%	20%	92%	30%
7	60%	52%	50%	55%	43%	25%	94%	35%
8	65%	57%	55%	62%	49%	25%	96%	40%
9	70%	62%	60%	70%	56%	30%	98%	45%
10	80%	67%	65%	78%	63%	30%	99%	50%
11	90%	72%	70%	86%	70%	35%	99%	55%
12	95%	77%	75%	94%	77%	35%	99%	60%
13	99%	82%	80%	99%	85%	40%	99%	65%
14	99%	87%	85%	99%	93%	40%	99%	70%
15	99%	92%	90%	99%	99%	50%	99%	75%
16	99%	97%	95%	99%	99%	50%	99%	80%
17	99%	99%	99%	99%	99%	55%	99%	80%

Таблица 22:
Расходы Героев на Жизнь

Образ Жизни	Стоимость в Месяц
Запущенный	3 gp
Бедный	5 gp
Средний	50 gp за каждый уровень
Богатый	200 gp за каждый уровень

Таблица 24:
Качество Замка

Качество	Модификация
Ужасное	+30%
Плохой	+15%
Хороший	0%
Превосходный	-20%
Высшее	-40%
Мастерское	-60%

Таблица 25:
Качество Лошади

Качество	Модификатор Нормы Передвижения	Модификатор Способности Переноса	Модификатор Стоимости
Кляча	50%	25%	--
Заезженная	75%	50%	--
Средняя	-	-	--
Отличная	133%	125%	X2
Чистокровная	150%	133%	X4

Таблица 28:
Хитпоинты Изделий

Изделие	Хитпоинты	Способы Нападения*
Стул	2-9	Дробящий, Рубящий
Кожа Обычная	2-8	Рубящий, Проникающий
Стеклянная Бутылка	1-2	Дробящий
Стекло/Зеркало	1	Все
Веревка	2-5	Рубящий
Деревянная Дверь	30-50	Рубящий
Деревянное Древко	2-12	Рубящий

* Три способа нападения дробящий, рубящий и проникающий. Каждое оружие классифицируется одним или большим количеством этих способов нападения.

Таблица 29:
Инстинктивные Защиты Изделия

Изделие	Кислота	Сокрушит. Удар	Уничто-жение	Падение	Волшебный Огонь	Обычный Огонь	Холод	Элект-во	Молния
Кость, Слон. кость	11	16	19	6	9	3	2	8	2
Ткань	12	-	19	-	16	13	2	18	2
Стекло	5	20	19	14	7	4	6	17	2
Кожа	10	3	19	2	6	4	3	13	2

Металл	13	7	17	3	6	2	2	12	2
Масло *	16 **	-	19	-	19	17	5	19	16
Бумага и т.д.	16	7	19	-	19	19	2	19	2
Микстуры *	15 **	-	19	-	17	4	13	18	15
Глиняная посуда	4	18	19	11	3	2	4	2	2
Камень, кристалл	3	17	18	8	3	2	2	14	2
Веревка	12	2	19	-	10	6	2	12	2
Дерево, толстое	8	10	19	2	7	5	2	9	2
Дерево, тонкое	9	13	19	2	11	9	2	10	2

* Это спасение, не включает контейнер, а только жидкое содержание.
** Конечно, даже притом, что спасение сделано, изделие вероятно безнадежно смешано с кислотой.

Таблица 37:
Продвижение THAC0

Группа	Норма Усовершенствования Единиц/уровень
Жрец	2/3
Мошенник	1/2
Воин	1/1
Волшебник	1/3

Таблица 38:
Расчет THAC0

	Уровень																			
Группа	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**12**	**13**	**14**	**15**	**16**	**17**	**18**	**19**	**20**
Жрец	20	20	20	18	18	18	16	16	16	14	14	14	12	12	12	10	10	10	8	8
Мошенник	20	20	19	19	18	18	17	17	16	16	15	15	14	14	13	13	12	12	11	11
Воин	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
Волшебник	20	20	20	19	19	19	18	18	18	17	17	17	16	16	16	15	15	15	14	14

Таблица 39:
THAC0 Существ

Hit Dice																	
<1/2	**1-1**	**1+**	**2+**	**3+**	**4+**	**5+**	**6+**	**7+**	**8+**	**9+**	**10+**	**11+**	**12+**	**13+**	**14+**	**15+**	**16+**
20	20	19	19	17	17	15	15	13	13	11	11	9	9	7	7	5	5

Таблица 44:
Модификаторы Укрытия

Цель:	Завеса	Укрытие
25% скрыто	-2	-1
50% скрыто	-4	-2
75% скрыто	-7	-3
90% скрыто	-10	-4

Таблица 45:
Эффекты Гранатоподобных Снарядов

Тип Снаряда	Область Поражения	Повреждение от Прямого Попадания	Всплеска
Кислота	1' диаметр	2-8 hp	1 hp
Святая вода	1' диаметр	2-7 hp	2 hp
Масло (горючее)	3' диаметр	2-12/1-6 hp	1-3 hp
Яд	1' диаметр	Специальное	Специальное

Таблица 59:
Реакция При Столкновении

Измененный Бросок Кубика	Герои: Дружественны	Безразличны	Угрожающи	Враждебны
2 или меньше	Дружественная	Дружественная	Дружественная	Страх
3	Дружественная	Дружественная	Дружественная	Страх
4	Дружественная	Дружественная	Осторожная	Страх
5	Дружественная	Дружественная	Осторожная	Страх
6	Дружественная	Дружественная	Осторожная	Осторожная
7	Дружественная	Безразличная	Осторожная	Осторожная

8	Безразличная	Безразличная	Осторожная	Осторожная
9	Безразличная	Безразличная	Осторожная	Угрожающая
10	Безразличная	Безразличная	Угрожающая	Угрожающая
11	Безразличная	Безразличная	Угрожающая	Угрожающая
12	Осторожная	Осторожная	Угрожающая	Угрожающая
13	Осторожная	Осторожная	Угрожающая	Враждебная
14	Осторожная	Осторожная	Угрожающая	Враждебная
15	Осторожная	Угрожающая	Угрожающая	Враждебная
16	Угрожающая	Угрожающая	Враждебная	Враждебная
17	Угрожающая	Угрожающая	Враждебная	Враждебная
18	Угрожающая	Угрожающая	Враждебная	Враждебная
19	Враждебная	Враждебная	Враждебная	Враждебная
20	Враждебная	Враждебная	Враждебная	Враждебная

В пределах этих широких руководящих принципов, большое количество определенных реакций возможно.

Страх: Отход, Паника, Ужас или Сдача.

Дружественная: Любопытство, Полезная, Примирительная Или Просто Неагрессивная.

Безразличная: Нейтральная, Отстраненная, Деловитая, Беззаботная или Просто Забывающая.

Осторожная: Подозрительная, Осторожная, Сомнительная, Параноидальная, Охранная, Недоверчивая или Мягко Примирительная.

Угрожающая: Хвастливая, Бравада, Неистовство, Запугивающая или Несдержанная.

Враждебная: Раздражительная, Вспыльчивая, Агрессивная или Позиция Силы.

Конечно, Данжон Мастер никогда не должен использовать реакцию, которую он не может оправдать. Если Данжон Мастер не может видеть никакой причины для злого ифрита, чтобы сдаться героям после ураганной атаки, этого не должно случаться. Таблица, как предполагается, является помощью Данжон Мастеру, а не абсолютное правило, принимающее все решения.